

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 7
2009

DVD



Е3

Я знаю три слова

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Погоняй лысого

RockBand Unplugged

Сам себе банда

На диске:

- Overlord 2
- Anno 1404
- NFS Shift

[PROTOTYPE]

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Акустическая пара
Edifier X620



Gigabyte
GA-EX58-Extreme



Edifier | a Passion for Sound

АКЦИЯ
2xEdifier
по цене одного
подробнее на сайте
www.edifier.com.ua



СЕРИЯ **S** - УВЕРЕННОСТЬ В ПРЕВОСХОДСТВЕ

Edifier



S3300



S5300



S730



S550



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Над городом полная жара... Школьники отдыхают на каникулах, студенты разъехались по домам (а кто экзамены не сдал – сам себе злой дядька), кто работает – готовится к отпуску, кто не работает – ругается на кризис и беззаботно нежится под лучами летнего солнца. А мы... мы заканчиваем очередной номер журнала, чтобы тебе было что почитать, валяясь на песочке у берега озера/реки/моря/окияна (нужное подчеркнуть). И как только этот номер уйдет в печать, мы все также продолжим работать. Нас ждет несколько командировок: сначала на охоту за привидениями, потом в гости к повелителю тьмы, потом – на безумные гонки, а еще, возможно, отправимся в путешествие на турнир уличных бойцов. Об этих событиях, с подробностями и фотографиями, ты обязательно узнаешь в нашем следующем номере.

Ну, а в этом, как мы и обещали, на наши страницы вернулся один из конкурсов. А именно – Фанарт. Честно говоря, мы не ожидали, что этот конкурс привлечет столько внимания со стороны читателей, но вы смогли нас удивить. Особенно нас порадовали рисунки редакции, сделанные по мотивам постера из прошлого номера ☺. Высылайте свои работы, подведение итогов первого этапа мы проведем в августовском Шпиле, захватив и те работы, что пришли к этому номеру. Также мы выполнили еще одно свое обещание и публикуем вторую часть «Рашпиля» – инструкцию по созданию модели TIE Interceptor из вебкамеры.

Прискорбно, но в этот раз нам пришлось пойти на вынужденные меры и отказаться от новостей. Вместо них мы написали мини-репортаж по итогам ЕЗ, что, в принципе, равноценно. Заодно смотрите подборку видеороликов с ЕЗ на нашем диске. Также помимо новинок в этом номере часть статей захватывает игры с двух «черных месяцев», на протяжении «Шпиля!» не выходил.

Ну, хватит мне спойлить, перевооружай страницу и читай.

За сим откланиваюсь.

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА. ЕЗ: Wonderfall.....2

MegaGame

Prototype. Хаос во плоти 10

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.

Откуда столько крови, или почему Вин Дизель не стал хирургом.....13

The Last Remnant. Вспомнить все 16

To play or not to play

Light of Altair. И на Альтаире будут яблони цвести.....19

King's Bounty: Принцесса в доспехах. Новая сказка о старом.....20

Zeno Clash. В семье не без уroda.....22

Даша Васильева. Личное дело женщины-кошки. Киса, ку-ку! 24

Slapshot. Клюшка на клюшку.....26

Faor. О пользе бронелифчиков.....28

Capoeira Fighter 3. Лето, солнце, море.....29

Plants vs. Zombies. Горошек выходит на тропу войны.....30

Казуалки. 35

Ацтой

Терминатор: Да придет спаситель. Стрельба по банкам.....36

Карман-и-я

Dynasty Warriors Strikeforce. Удар исподтишка 38

RockBand Unplugged. I am Band, Rock Band... 39

Ждем-с

ФОБОС 1953. Бояться подано.....40

Рашпиль

Моддинг TIE Interceptor. Часть 2 42

Cell-O-fan

Nokia N-Gage. Одна буква решает все 46

Железный бум

Edifier X620. С пылу, с жару! 50

Seagate FreeAgent Go 320GB. Храните данные стильно! 51

Gigabyte GA-EX58-Extreme. Встречаем по одежке 52

Leadtek WinFast DTV Dongle H. Окно в телемир.....53

Клубничка

DE:CODED. Львовские каникулы.....54

DTS-Cup 2009. 56

ASUS Spring Cup 2009. 57

Columbia Brothers

Терминатору снова 17. 58

Анимация

Reign: The Conqueror или Хроники Александра Македонского.....60

Vox Populi

Письма читателей. 62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выйдут раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (89), липень 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2009 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
І. Жданенко

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу реклами
Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 23.06.2009.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
«ООО «СЭЗМ»
г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54,
592-35-06
Зам. 446
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «ООО «СЭЗМ»



Інтернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербакова, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001
Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.gamespot.com,
www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

E3: Wonderfall



Знаете, одна буква меняет очень много: вот, например, гей-парады в мире не приветствуются, а гейм-парадам все только рады. Причем радость растет, когда люди узнают, что именно будет представлено на этом самом параде, точнее – выставке. В этом плане посоревноваться с E3, наверное, не может никто на всей нашей планете: тут демонстрируют технические достижения и новые игры. В этом году техническая часть выставки удовольствия геймерам принесла немного – единственное, что на самом деле представляет интерес для нас, это Sony PSP Go – приставка нового поколения, которая превратилась в слайдер и получила 16 гигабайт памяти. А вот игровая составляющая E3 оказалась богатой на события и новинки, о которых мы и хотим вам рассказать.

2K Games/Rockstar Games

Хитро шифрующийся сразу под двумя названиями издатель Rockstar Games немногим больше года назад купил поляков, сделавших в далеком прошлом единственную игру, которая успешно конкурировала с GTA. Проект не убили, а наоборот – стали развивать, так что осенью нам достанется свежая часть Mafia. Кроме Mafia 2 компания собирается выпустить еще одну культовую игру, которая точно будет на ПК, пусть и немного позже, чем

на консоли. Речь идет, конечно же, о BioShock 2, приставочную версию которой мир увидит к концу этого года. Не забыли Rockstar Games и о старом своем, запущенном еще в 2007 году, проекте Borderlands. Эта ядерная смесь RPG и шутера была показана на выставке в рабочем состоянии, так что ждем ее в самом скором времени.

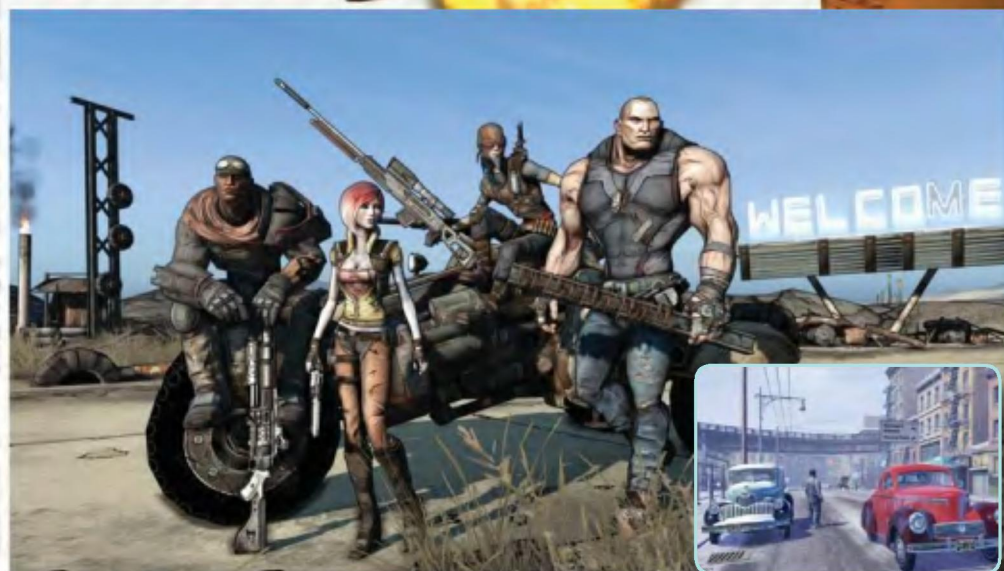
BORDERLANDS
BIOSHOCK
2
MAFIA II



Disney



Как только разговор заходит о Disney, все сразу же понимают – речь идет о детских играх, ну, в крайнем случае, об аркадах. Но в этот раз помимо привычного ассортимента «мультяшек» Disney собирается выпустить «взрослую» игру Split/Second. Несмотря на то, что она тоже относится к разряду аркад, игра будет достаточно серьезной – для победы надо будет взрывать трассы и искать обходные пути, кроме того, стоит отметить и реалистичную графику. Посмотреть, что из этого выйдет, можно будет в начале следующего года.



Ubisoft
EntertainmentASSASSIN'S
CREED II

Такие крупные компании, как Ubisoft Entertainment, естественно, немало внимания уделяют уже популярным проектам: на E3 были представлены игры, первые части которых стали практически культовыми: Assassin's Creed II (выйдет в конце осени 2009) и Tom Clancy's Splinter Cell Conviction (зимой). Кроме того, в списке анонсов издателя значится стратегия R.U.S.E, которая заставит игрока всерьез задуматься над его действия-

ми (первый квартал 2010), и экшен James Cameron's Avatar: The Game. Хотя эта игра и сделана по мотивам фильма («Аватар»), она может стать очень и очень интересной: во-первых, игра обещает создать эффект присутствия, во-вторых, сюжетная линия и персонажи игры не пересекаются с сюжетом фильма, а значит – никаких неувязок и обид не будет. Выйдет игра уже скоро – ее релиз назначен на конец осени 2009.

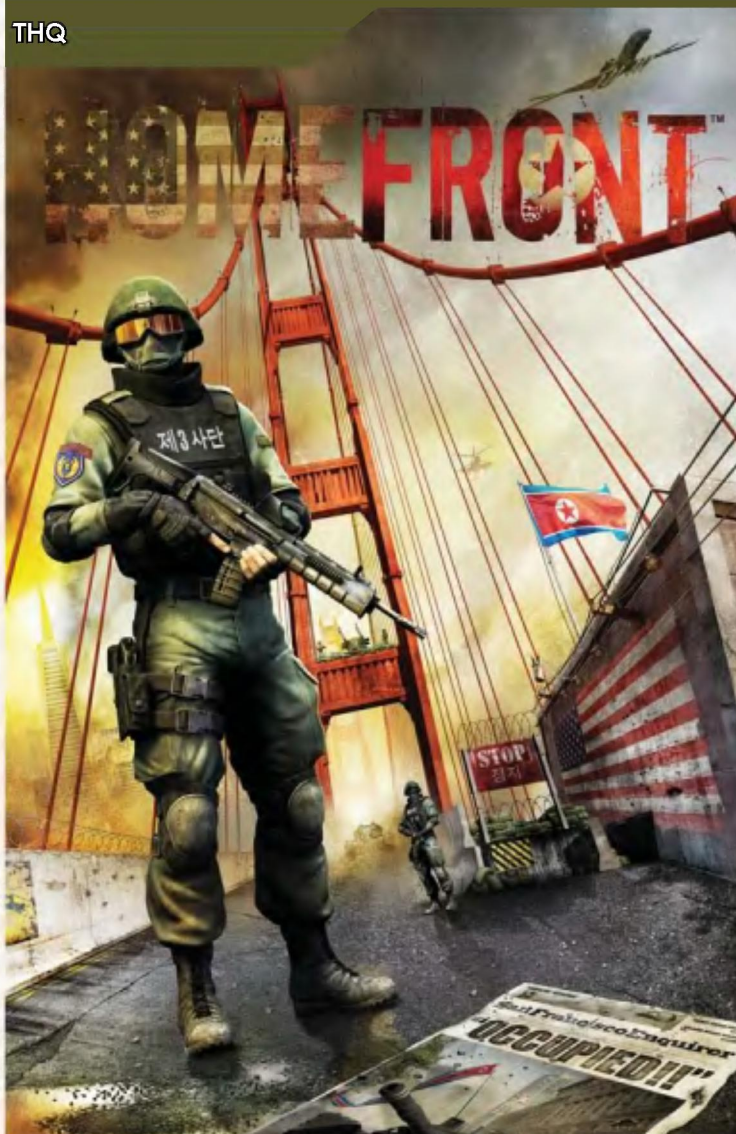


KONAMI

METAL GEAR SOLID
RISING

Компания KONAMI, которая известна скорее любителям приставок, чем компьютерщикам, решила отхватить кусок пирога и на ПК, вернув туда Metal Gear Solid: Rising. Последний раз на PC ее видели в 2003 году (вторая часть), с тех пор на приставках вышло уже две новые части, за время которых главный герой игры, Рейден, стал киборгом. Когда именно выйдет игра, пока что не известно, но радует уже просто сам факт, что таки выйдет.

THQ



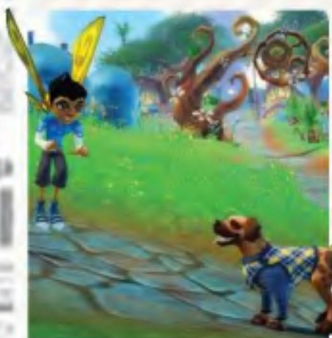
Продолжая обживать-ся во вселенной Warhammer, компания THQ, недавно выпустившая понравившийся нам Dawn of War 2, в скором времени представит геймерам экшен-РПГ Space Marine по вселенной Warhammer 40K, но, увы – будет игра только на консоли. Надеемся, что слезы «детей Вархаммера» сделают свое дело, и рано или поздно разработчики выпустят версию и для обладателей ПК. Надежду внушает и то, что вторая представленная игра, Homefront, которая изначально планировалась только для X360 и PS3, на E3 была анонсирована еще и для компьютеров. Релиз обеих игрушек запланирован на следующий год.

DYNASTY WARRIORS Strikeforce



Мисс
Шинь
Уном

Sony Online Entertainment



Название этого издателя говорит само за себя: онлайн – он и есть онлайн. Все игры, которые представила Sony Online Entertainment, будут заточены под интернет и виртуальную-реальную жизнь. Это и DC Universe Online, и The Agency, и Free Realms, и Kung Fu Hustle. Дата выхода первых двух проектов неизвестна – их просто показали, чтобы никто не забыл, а вот последние две игры в скором времени обещают добраться до наших компьютеров. Естественно, если мы сами того захотим.



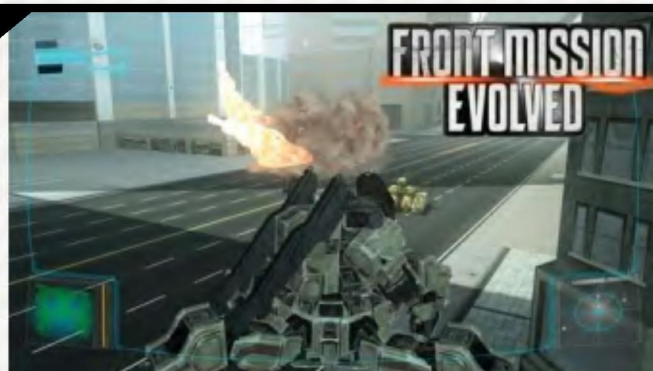
Sega

Достаточно долгое время Sega не проявляла должного уровня активности, и вот она вернулась. Причем не просто так, а сразу с громким анонсом: в начале следующего года издатель собирается возродить один из самых необычных и «звездатых» шутеров – Aliens vs. Predator. Правда, это название пока что рабочее, оно призвано привлечь к игре внимание и показать, о чем она, собственно, будет, а вот имя точное, под которым игра попадет на прилавки, еще не известно.

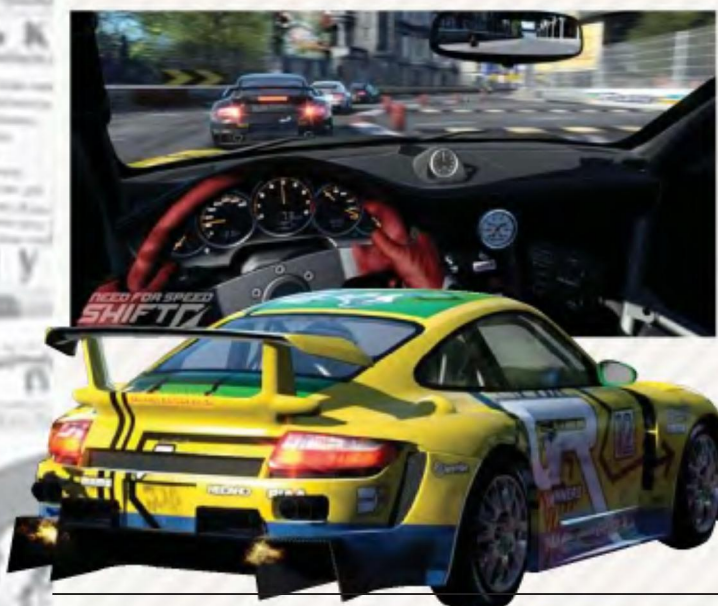


Square Enix

Имя Square Enix известно многим: в прошлом компания смогла прославиться серией FINAL FANTASY, которую не забывает и до сих пор. Правда, «Финалки» в последнее время выходили только для приставок, что не могло не расстроить фанатов жанра и серии. Выпустив в конце прошлого – начале этого года РПГ The Last Remnant сразу для нескольких платформ, издатель и по совместительству разработчик решил вернуть на ПК и FINAL FANTASY. В качестве компенсации мы получим вместо одной игры сразу две: онлайнную FINAL FANTASY XIV и сингловую FINAL FANTASY XIII. Обе игры выйдут в 2010 году – как раз к годовщине серии. Помимо игр собственной разработки, Square Enix анонсировала еще три интересные игрушки – две стратегии и шутер: FRONT MISSION EVOLVED, ORDER OF WAR (конец этого года) и SUPREME COMMANDER 2 (2010 год).



EA Entertainment



Компания EA – один из самых крупных издателей, на счету ее десятки разносортных игр. Вот и в этом году на Е3 компания представила такую солянку, что прям и не знаешь, что в ней вкуснее. Для начала стоит отметить игры самой крутой РПГ-студии BioWare, которая в свое время радовала нас такими хитами, как Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Icewind Dale. На сей раз BioWare и EA собираются порадовать нас второй частью культового Mass Effect'а (в следующем году) и интересной РПГ Dragon Age: Origins, которая обещается быть к концу этого

года. Еще одна представленная EA игра принадлежит перу компании Pandemic Studios. Это стелс-шутер The Saboteur, который отправит игрока путешествовать по Парижу времен Второй мировой войны.

Кроме того, издатель обновил и свои известные всем серии: футбольный симулятор FIFA, разменявший первый десяток, стратегии Battlefield 1943 (начало осени 2009) и Battlefield: Bad Company 2, а также самый знаменитый, но в последнее время не шибко удачный автомобильный симулятор – Need for Speed: Shift (осень 2009).

dtp entertainment



Немецкий издатель dtp entertainment, известный всем своей РПГ Divine Divinity, анонсировал не только продолжение культовой игрушки, но и несколько новых, но от того не менее интересных проектов. Из игр, уже известных публике, стоит отметить продолжение Drakensang'a – The River of Time, запланированное на следующий год и рассказывающее о предыстории первой

части, The Dark Eye; квест Black Mirror 2, первая часть которого вышла около пяти лет назад и сумела напугать всех настолько, что никто не смог избежать влюбленности в игру. Новых проектов у издателя ничуть не меньше: это и приключение 15 Days, запланированная на зиму этого года, и Ghost Pirates of Vooju Island, рассказывающая историю трех призрачных нео-пиратов, и Venetica, кото-

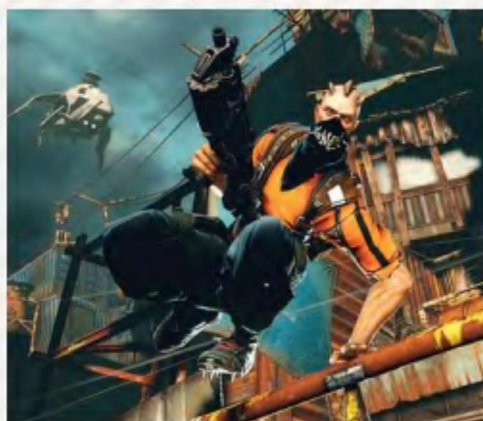
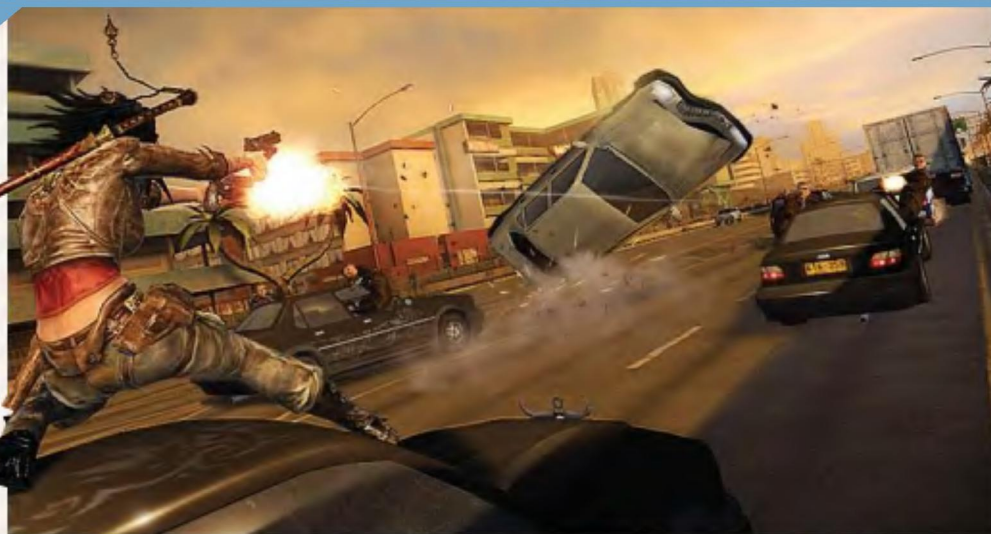
рая познакомит нас с секретным обществом, дающим распоряжения самой Смерти (эту игру обещают в 2009).



Bethesda Softworks

BethesdaSoftworks, знаменитая серией The Elder Scrolls и третьим Fallout'ом, решила показать реальное (то есть, конечно же, виртуальное) воплощение слов «нажми на кнопку — получишь результат». Сделано это в игре Brink (весна 2010) — футуристическом шутере о противостоянии сил сопротивления и правительства в постапокалиптическом мире. Выпустит компания и зачетный проект WET, но эта игра, увы и ах, выходит только на консолях. В этом экшене игроку придется перевоплотиться в наемницу Руби Мэлоун — прирожденную акробатку, вооруженную и прекрасную.

Но самой необычной новостью стало то, что Bethesda Softworks взялась издавать шутер! Оным станет Rogue Warrior, основанная на автобиографии самого что ни на есть настоящего «морского котика», которая станет доступна игровой общественности в четвертом квартале этого года.



Codemasters



Codemasters продолжают пугать EA новыми гонками: FUEL выйдет в середине лета, Colin McRae: DiRT 2 поспеет осенью. Естественно, что о первой из этих двух игр вы сможете прочитать в ближайших номерах «Шпиля!». Фанаты серии Overlord тоже могут ликовать — представленная на Е3 вторая часть игры в самое ближайшее время поступает в продажу. Если вы еще не знаете, что это такое — есть время ознакомиться с первой

частью, ведь она стала одной из лучших игр, в которых сочетаются экшен с видом от третьего лица и RTS. А вот фанатам Operation Flashpoint: Dragon Rising придется все-таки подождать до осени. Первая часть игры стала самым масштабным и самым правдоподобным в создании военной атмосферы и поведения симулятором, от продолжения все ждут того же самого и, судя по роликам и скриншотам, совершенно не зря.

Paradox Interactive

Шведская компания Paradox Interactive, как ни странно, на E3 представляла не только свои, но и российские игры. Самым ожидаемым и ярким из них стала Majesty 2, которая должна выйти до конца этого года: симулятор-стратегия королевства с непрямым управлением, первая часть которой в свое время собрала множество фанатов. Эта простая и очень увлекательная игра, судя по словам разработчиков, такой и останется. По крайней мере, мы на это надеемся. Еще одной стратегией (правда, с примесью экшена), которую «Парадоксы» собираются выпустить в этом году (уже в августе) станет East India Company. Игра предложит перенестись в 18 век и проплыть два океана, предварительно выбрав одну из трех профессий: торговец, пират или военный.

Под теплым крылышком Paradox Interactive выйдет и Mount&Blade: Warband – продолжение одной из самых крутых независимых ролевых игр прошлого года, в которой была

уникальная система управления боем. В новой части (она же – дополнение) появится мультиплеер с возможностью участия в сетевых побоищах аж целых 32 человек.



Eidos

Среди засилья консольных проектов, которые представляет каждый год Eidos, есть несколько игр, которые будут доступны еще и обладателям компьютеров. В частности, это новая сага о похождениях человека-мышки – Batman: Arkham Asylum, назначенная на осень 2009. Главной особенностью игры станет не столько то, что «жить» Бэтмен будет на территории психушки, сколько то, что над сюжетом игры поработал собственнически Пол Дини, продюсер и сценарист мультсериала об этом супергерое.

Вторым компьютерным проектом станет контрреволюционный экшен Just Cause 2, дата выхода компьютерной версии которого не известна. Ясно только, что на консоли игра появится осенью. Основной упор разработчики сделали на свободу перемещений по острову, так что заняться явно будет чем. Абы только хватило терпения дожидаться.



SouthPeak Interactive



SouthPeak Interactive представляет нам возможность в конце года вжиться в роль бойца специального отряда, который и танк головой пробить может, и десантироваться противнику на голову способен. В общем, психи – они и есть психи. Не зря ведь игра называется Section 8 – по имени специальной справки, выдаваемой военными службами США душевнобольным. Правда, психические отклонения в этом случае контролируемые и абсолютно безвредные:

бойцы защищают жизни других людей, да и своей не рискуют – они носят специальные костюмы-экзоскелеты, защищающие от всех превратностей боевой жизни.

Для тех, кто к столь разительным переменам в своей игровой жизни не готов, в рукаве у итальянцев нашелся еще один проект – Raven Squad (третий квартал 2009). В этой смеси RTS и FPS игрока перенесут в джунгли и дадут управление группой из восьми человек.



Capcom



Компания Capcom продолжает то, что начала в прошлом году – выводить консольные проекты на ПК, в том числе, например, издатель возрождает Bionic Commando. В прошлом году в свет выпустили обновленную оригинальную версию, чтобы игровой народ вспомнил, что с чем едят, и вот, с небольшой задержкой подросла и полноценная вторая часть. Наконец-то добрался до компьютеров и Street

Fighter IV – его выход запланировали на это лето. Классический файтинг будет интересен многим – и фанатам серии, и просто тем, кто хочет поиграть в игры такого рода. Наибольшие же надежды игровая общественность возлагает на вертикальный шутер по имени Dark Void. Надежды стали чуть более зыбкими, но еще более трепетными после провала Damnation, обзор которого будет в следующем номере.



Издавал враг в тот день немало,
Узнал, что значит бой удачный,
Мой рукопашный бой!..
Земля тряслась – вам врать не буду;
Смешались в кучу танки, люди,
И залпы тысячи орудий
Слились в протяжный вой...
«Нью-Йоркино» Алекс Мерсер

[PROTOTYPE] ХАОС ВО ПЛОТИ

Жанр:
action
www.prototypegame.com

Разработчик:
Radical Entertainment
www.radical.ca

Издатель:
Activision
www.activision.com

Системные требования:
Процессор 2,6 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати
8 Гб свободного места



PC | X360 | PS3

Ничто не предвещало беды, был вторник, девятое. Вечернюю тишину нарушало только периодическое щелканье клавиш, да елозиные мышки по коврику – ежедневная зарядка в Counter-Strike. «Братик, а, братик. Ну, брааааатик!» – в комнату ворвалась маленькая юла, и, отвлечшись, виртуальный «я» получил порцию свинца прямо меж глаз. Хорошо, хоть не подушкой в реальности, а то помню, малая один раз сделала мне полчаса игры в Quake 3 с форсфридбэком. Потом, после пары попаданий из рокета и одного BFG, у меня полдня в ушах звенело и черные помехи по всему экрану шли. Ну, я понимаю телефонный справочник – он хоть мягкий, но разделочная доска – это уж вовсе перебор. «Брааааатик! Пошли со мной поиграешь, а? Ну, пошли! Или давай я к тебе переберусь играть?» – не унималась она. Не-не-не. Лучше уж мы к вам, на Колыму. От часа игры в каких-нибудь Барби и Кена никто не умирает, чего не скажешь о сотрясании мозга после попадания килограммовым деревянным BFG.

– Ну, vedi, во что ты там играешь, то?

– В госпиталь.

– Э... Ну я тогда пойду обратно, – лучше уж умереть за компом от сотрясения, чем на детской кроватке от тотальной нехватки внутренних органов.

– Не бойсь, – глянув на мое посеревшее лицо, успокоила меня малая. – Ты будешь Элисон, а я Хаусом. Поедем! Па-

циент уже на столе!»

– А может, все же я буду Хаусом? Элиссон, насколько я помню, девушка...

– Не. Или Элиссон, или пациентом, – пригрозила сестра.

– Ладно, а кто же наш больной? Надеюсь, ты не порешила Тишку, а то мама за кота устроит тебе потом операцию.

Но я зря волновался – на кровати лежал прошлогодний плюшевый мишка. Друг не признался, что это его живность, и я отдал Ветальку на растерзание сестре. Видимо, они подошли друг другу – косолапый стал опрятней, получил куртку с капюшоном, как у Альтаира, только... только у него сейчас не было верхних лап. А рядом на тумбочке лежал целый набор различных конечностей: когтистые, увесистые, похожие на плеть, на огромный тесак Пирамидхэда из Silent Hill, на большой шипастый щит и его родные веталькины потрепанные лапки. Явно малая слишком много мультяшек и фильмов пересмотрела ☺

– Не плачь маленький, мы
пришьем тебе новые ручки, и
снова устроишь ты кукам взбуч-
ку, – успокаивала малая мишку,
пока я точил ножницы и иголку...

С миру по нитке

Пока все изгаляются, чтобы придумать нового и необычного, чтобы заинтересовать шпилера в своей игре, парни из Radical Entertainment перелистывают старые чарты и высматривают, какие игры полу-

чили большее признание у покупателей. «Все новое – это хорошо забытое старое» – для них не просто афоризм, а первая заповедь и руководство к действию. Это понимаешь уже через десять минут игры в Prototype, но, что характерно, это нисколько тебя не беспокоит. Ты лазаешь по домам как Альтаир, прыгаешь с небоскреба на небоскреб как Спайдермен, выполняешь акробатические кульбиты как Принц Персии, крушишь все вокруг как Халк, паришь над городом почти как Супермен, трансформируешь свое тело как робот из жидкого металла, расчлняешь врагов и попавшихся под горячую... конечность неудачников как убийца-психопат из какого-нибудь «Мясного» триллера, свободно перемещаешься по виртуальному городу как в GTA, проникаешь в логово врага как Хитмен или Сэм Фишер, воюешь с зомби и мутантами как в Left4Dead или Resident Evil и отбиваешься от бесконечных толп плоти, которую можно порубать на МЯСО как в Serious Sam. И все это в одной игре, так сказать – «все включено».

Будь Алекс Мерсер, так зовут главного героя игры, наделен лишь одним из описанных выше даров, мы бы написали, что Activision выпустили конкурента или «убийцу» какого-то одного проекта. А при таком многообразии можно смело сказать, что у них получился сингловый action-киллер, в котором смешаны в равных пропорциях лучшие игры жанра.



Все это было

Сюжет Prototype не блещет оригинальностью. Главный герой приходит в себя на патологоанатомическом столе в компании с парой ученых в костюмах биозащиты. Паника, вызванная его воскрешением, дала нашему протагонисту возможность скрыться из научного комплекса. Самое удивительное и неожиданное – Алекс практически ничего не помнит из того, что было с ним до попадания в морг. Так сказать, традиционная амнезия.

Но проблемы с памятью не мешают нашему воскрешенному незнакомо как герою использовать необычные возможности своего организма: кидаться машинами, допрыгивать до вертолетов и поглощать врагов. Причем последнее свойство полезно втрое: во-первых, мы избавляемся от противника, во-вторых, пополняем свое здоровье, а в-третьих, получаем возможность маскироваться, превращаясь в поглощенного человека.

Но вернемся к сюжету. Выбравшись с охраняемой территории, мы отправляемся к единственному человеку, которого более-менее помним – своей сестре Дана. Вполне предсказуемо, нас там уже ждут солдаты, из загребуших лап которых мы ее и спасаем. Сестричка

раскрывает Алексу глаза на все странности – он работал на компанию, которая занималась генетическими опытами, и пытался заодно вывести ее на чистую воду. Видимо, раскрыв «крота», в компании решили пустить парня и его девушку на мясо для опытов. И дальше нас ждут такие же сюжетные штампы – девочка, являющаяся источником мутагенной заразы, грязная на руку корпорация, пытающаяся замять ситуацию военной силой. Все, что успешно использовалось не в одном десятке игр, работает и здесь. Но для того, чтобы все не казалось таким предсказуемым, разработчики использовали необычный способ подачи истории. Поглощая определенных персонажей, Мерсер получает их воспоминания, которые заполняют «сеть интриг». Собрав один из блоков сети, можно составить полную картину каких-нибудь важных событий из его прошлого или узнать новую информацию.

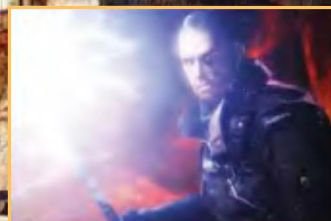
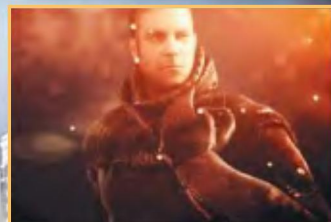
В принципе, недостатки сюжетной линии терются на фоне свободы беспредела, которым можно заниматься в городе. Помимо бездумного уничтожения населения, бросания машин, сбивания вертолетов и увлекательных салочек с военными подразделениями, в городе также есть множество мини-квестов: пробежать по крышам из точки в точку, совершить скоростной подъем на небоскреб, порубать толпу солдат на время, или насбивать вертолетов – это лишь малая часть развлечений, доступных в Нью-Йорке.

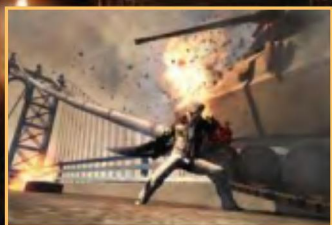
Биологический трансформер

Мутации, произошедшие с Алексом, сделали его сверхмощным биологическим оружием. Поначалу нам доступна только повышенная мускульная сила, но, поглотив пару нужных врагов, мы обзаведемся щитом, а позже – острейшими когтями. Постепенно, набирая апгрейды и развивая возможности Мерсера, мы получим полностью бронированного и вооруженного огромным лезвием, способным разрубить танк напополам, монстра, который к тому же способен несколькими разными супер-атаками уничтожить все вокруг в радиусе нескольких десятков метров. И это не единственный путь развития – помимо множества трансформаций своего тела в оружие, поглощая «правильных» противников, Алекс может становиться танкистом, летчиком или солдатом, орудующим более привычным, хотя и не менее мощным оружием, что дает еще больше способов уничтожения окружающих.

Ай-йо

Поведение NPC в игре периодически вызывает легкое недоумение, а иногда – и тяжелое. Посудите сами – идешь себе спокойно по улице, весь из себя непримечательный, но стоит зацепить встречного прохожего, чтобы начать вызывать подозрения у окружающих. А вот если несешься во весь дух, размахивая рукой-тесаком и сбивая встречные машины, или бежишь по стене





здания – хоть бы кто удивился. Единственный верный способ сразу идентифицироваться как мутант, это на глазах у прохожих превратиться в другого человека. Также удивляют переменным интеллектом солдаты. То они теряют Алекса, стоит только свернуть за угол, то долго гоняются за ним по улочкам, вызывая воздушную поддержку и стараясь окружить.

Но есть и приятные моменты в поведении компьютерных человечков. Например, если прохожего случайно сбита машина, то окружающие впадают в шок, некоторые беспочвенно истеричат (они еще не догадываются, что делают это несколько преждевременно, и сейчас у них появится настоящий повод для беспокойства). Город живет своей жизнью, а Алекс лишь маленькая злая букашка, которая мешает привычному ходу вещей.

Видимо, слышимо, управляемо

За непрерывным экшеном даже и не замечаешь, что графика в Prototype не может похвастаться таким же уровнем качества, что и Crysis. И это неудивительно – при таких просторах и количестве действия на квадратный сантиметр экрана, компьютер бы сдох, изойдя клубами дыма с перегретой видеокарты и процессора. Разработчики сознательно пошли на компромисс, добиваясь того, чтобы тормоза из-за недостаточно мощного железа не помешали получить удовольствие от ураганного геймплея. А вот к звуковому

оформлению придаться даже не получится – спецэффекты классные, музыка подобрана в тему.

То же относится и к управлению. Мало того, что играть с мышкой/клавиатурой так же удобно, как и с джойстиком. Так еще и нет проблем присущих большинству кроссплатформенных проектов, когда игра выдает подсказки с обозначениями кнопок устройства, которое к системе не подключено, а ты сиди и догадывайся, где же эта кнопка – на клавиатуре или джойстике. Без сомнений – в Prototype одна из лучших схем управления среди всех ПК игр вышедших за последний год.

Пришлось сбегать в кладовку за молотком и шилом – пришив мишке новые лапы, сестра принялась воевать с остальными куклами. А чтобы все было взаправду, обрабатывала «свежеубитых» различными инструментами. Веталька молнией метался от куклы к кукле, оставляя после себя раздавленные и искалеченные тельца. Тишка, увидев такой разброд, тоже присоединился к вакханалии, утащив под кресло одного из еще живых Кенов и, смачно урча, принялся грызть его ногу. Мне оставалось только ассистировать, периодически помогая пришить новую пару лап...

Я мясо! Я мясо!

При всей своей драйвовости, полученной благодаря смешению стольких возможностей в одном проекте, есть

у Prototype побочный эффект. Так как жанр игры action, то каждая ее составляющая добавляет в нее долю жестокости и кровавости, и в итоге мы получили эту смесь в такой высокой концентрации, что подходить к ней стоит с осторожностью. Здесь не просто элементы расчлененки, а самая настоящая кровавая баня с летящими во все стороны конечностями, не просто жестокость, а безжалостное уничтожение толп горожан, ради убийства затесавшихся между ними нескольких солдат или очередного мутанта. Верхом всего этого является процесс поглощения противников для пополнения здоровья, когда ты бегаешь, а за тобой на жгуче из биомассы тянется безвольное, постепенно исчезающее тело врага, или те же супер-удары, которыми можно очищать целые улицы от всего живого...

Мама подкралась незаметно: хоть вечер уже настал, но я так увлекся наблюдением за тем, как Веталька сеет хаос и беспорядок в комнате, что совсем забыл про время.

– Вы что ж творите! Как... Э... Как... Э... Да как вы... А! Это все твои компьютерные игры! Ты зачем все игрушки сестры искромсал?! А ну марш на кухню!

Ну вот, и опять все валят на компьютерные игры... Как будто по телевизору ужасиков и шутеров не показывают... Ладно, отбивались раньше, отобьемся и в этот раз.

Telo

Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	12
Сюжет:	9

ОЦЕНКА **11**

Где ненависть, там правосудие.
Где обида – прощение.
Где сомнение – надежда.
Пусть быструю и верную смерть встретит
любой, кто станет у меня на пути.
Не совсем молитва, но звучит хорошо.

Ричард Б. Риддик

Откуда столько крови, или Почему Вин Дизель не стал хирургом

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

Двое из ларца

Штамп. Именно так можно назвать образ героя фильма, с которым чаще всего ассоциируется сыгравший его актер. Шварценеггер носит штамп Терминатора, Киану Ривз – штамп Нео, Джонни Депп – штамп Джека Воробья, а Роб Шнайдер – штамп того чувака, имя которого никто никогда не запоминает, но он всегда играет вместе с Адамом Сэндлером. Так, с полной уверенностью можно сказать, что Вин Дизель носит штамп Риддика. И, надо сказать, с гордостью. В этом персонаже идеально все: от внешнего вида и умений до голоса и актера, который его играет. В 2004 году он даже стал образцом того, как нужно делать игры по мотивам фильмов... да и как нужно делать игры вообще. А сейчас он вернулся, чтобы повторить свой подвиг.

Как бы нелепо и забавно это не звучало, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – порождение случайности и спонтанности. Компания Starbreeze Studios, довольная успехом вышедшей более четырех лет назад предыдущей части (Escape From Butcher Bay), с гордостью устремилась в нектген и принялась разрабатывать консольный экшен The Darkness еще до выхода нового поколения приставок. Но геймерам от Starbreeze нужно было не новое, а хорошо запомнившееся старое, и разработчики загорелись идеей сделать повторный релиз игры, подтянув графику ближе к

современным стандартам. Кто-то скажет, что это подлое перепаковывание просроченного продукта, но поверьте: у этого торта срок годности неограничен. В процессе приготовления возникла идея положить сверху вишенку в виде дополнительного уровня в самом конце. Этого оказалось мало, и уровень растянули. Потом еще раз, и еще раз... А когда пришло время сообщать дату релиза, вместо небольшого расширения на руках разработчиков находился полноценный сиквел. Таким образом, перед нами Хроники Риддика 2 в 1: прохладная свежесть и никакой перхоти... Тыфу, Escape From Butcher Bay и Assault on Dark Athena. Если по той или иной причине вы допустили смертных грех, не опробовав оригинал, то он здесь во всей своей красе.

Жизнь и смерть замечательных людей

Ричард Риддик, выходец с планеты Фурия и один из опаснейших преступников галактики, пойман охотником за наградами по имени Вильям Джонс и отправлен в хорошо охраняемую тюрьму строгого режима – Бухту Мясника. Джонс – не человек закона и не праведник, и противоправные деяния Риддика не представляют для него особого интереса, чего не скажешь о немалой награде, обещанной за доставку преступника. Поэтому жадность заставляет Вильяма остаться для ведения финансовых переговоров с Хокси, дирек-

тором тюрьмы. Риддик же приходит к выводу, что пожизненный тюремный срок ему отбывать лень, и планирует сократить его до пары дней. Неудивительно: его новые условия проживания крайне антисанитарные, а соседи – антисоциальные, в связи с чем решает он убить двух зайцев одним выстрелом, промывая грязный пол и стены камер кровью соседей и используя их физиономии вместо швабры. Но даже если для вас все это не ново, повторное прохождение принесет не меньше удовольствия, чем в первый раз. Тем более, выглядит игра существенно лучше.

Не делая паузу на заслуженный сон и кормление хомячка вискасом после прохождения Butcher Bay, мы запускаем Assault on Dark Athena. Для тех, кто смотрел короткометражную анимешку «Dark Fury», выступающую в качестве логической связи между двумя фильмами, сюжет новой игры будет слегка разочаровывающим. Они разделяют не только половину названия, но и завязку. Транспорт, на котором Риддик с Джонсом покинули Бухту Мясника, помахивая на прощание кулаками с оттопыренным средним пальцем, был захвачен огромным космическим кораблем «Темная Афина», который когда-то принадлежал наемникам и носил имя Локуст. Но некая дама с характером, по имени Гейл Ривас, устроила бунт, свергнув старого капитана и заняв его место, она переименовала судно в честь матери и

PC | X360 | PS3

Жанр:

Action/FPS/Stealth
www.atari.com/riddick

Разработчик:

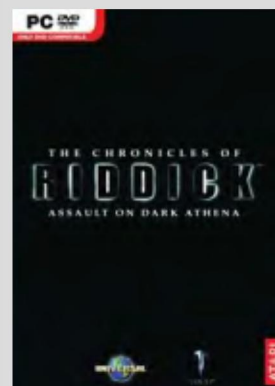
Starbreeze Studios
www.starbreeze.com

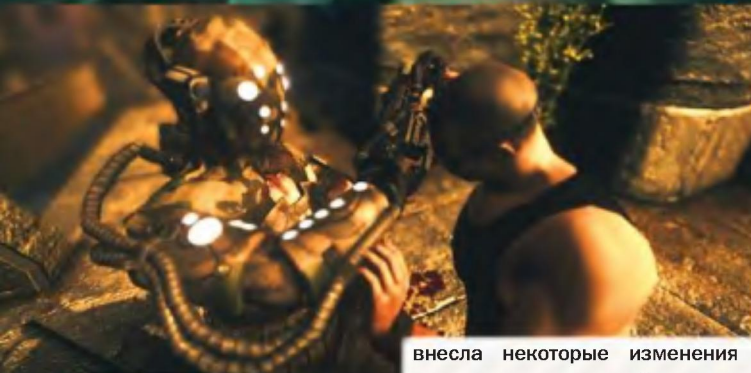
Издатель:

Atari
www.atari.com

Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц,
1 ГБ ОЗУ,
видеокарта 256 Мб,
11 Гб места на диске





внесла некоторые изменения в политику команды. С тех пор Гейл вылавливала заблудившиеся корабли, продавала преступников колониям, а бесполезных пассажиров отправляла к некому Дантисту. Последний копался во внутренностях оперируемого, вживлял чипы в мозг и заменял руки оружием. В итоге «Афина» постоянно пополнялась строггами-дроидками.

Риддик, не горящий желанием принять участие в такой процедуре, отправляется самостоятельно вживлять во внутренности экипажа железо, но чуть более грубым способом. Время от времени ему встречается Линн Сильверман, маленькая девочка, которой удалось спрятаться в вентиляционной системе корабля, когда захватили ее родителей. Она играет немаловажную роль как в сюжете, так и в развитии характера фурианца, сопровождая его вплоть до титров. Разочаровывает то, что все встречающиеся персонажи слабо обыграны в истории, хоть и имеют интересный образ и не оставляют игрока безразличным. Риддик, например, каким-то образом уже знаком с Ривас, но сюжет умалчивает о деталях, скармливая игроку лишь крошки, открываемые в дополнительном контенте за нахождение информации о преступниках и награду за их головы. Это оставляет чувство, что вы зашли в кинотеатр на половине фильма.

Играем в темноту

Игровой процесс «Афины» хоть и не существенно, но все

же отличается от предыдущей части: он лишен продвинутой квестовой системы и небольших разветвлений, редкие задания лишь несут игрока по течению, но, учитывая совершенно другую обстановку и условия, это вряд ли можно назвать недостатком. Зато игра по-прежнему прекрасно справляется с геймплеем.

Темнота остается лучшим другом Риддика, скрывая его от противников, но не скрывая ничего от его всевидящих глаз, которые позволяют переключаться между обычным режимом зрения и режимом «в желудке спрятавшегося в шкафу негра». Если же кому-то не повезет заметить вас, темнота поможет скрыть его труп. Также когда вы скрываетесь, экран приобретает синеватый оттенок, на интуитивном уровне давая понять, что вас не видно. Все это нужно использовать в свою пользу, так как в игре более чем достаточно мест, где темно — хоть глаз выколи. Лысый беглец, в свою очередь, воспринимает эту фразу слишком буквально: вы будете выкалывать противникам глаза, ездить по их глоткам лезвиями и припарковывать их между ребрами несчастных. За один раз не перечислить всех способов разукрасить интерьер в красный цвет, но стоит обратить внимание на инструменты, и я не говорю о кисточках и фломастерах. На первых шагах игры враги будут умирать от украденной у Риваса... заколки. Позднее вы доберетесь до отверток, ножей и дубинок, но весь свой потенциал боевая система раскрывает, когда вы нахо-

дите улаксы. Эти кривые лезвия, впервые увиденные во второй части фильма, здесь забирают все внимание и удовольствие, даря невероятно красивые смертельные приемы и контрудары, которым уделено особое внимание. Это одна из немногих игр, в которых хочется хотя бы пару раз убить врага КАЖДЫМ видом оружия — просто чтобы посмотреть, как он умрет.

Стелс составляющая идеально балансирует с напряженным экшеном, давая игроку отдыхать от холодного оружия, нагревая стволы дробовиков, автоматов, и пистолетов-пулеметов. Все они хорошо сбалансированы и удобны в применении, если не учитывать отсутствие быстрого переключения между ними. Игра дает нам лишь меню выбора и две горячие клавиши для назначения по вкусу. Также арсенал пополнился труднодобываемой и практически ненужной снайперкой и более приятной винтовкой SCAR, стреляющей сжатым воздухом. Тем не менее, наиболее оригинальным оружием в игре являются мертвые дроиды, которых можно использовать в качестве (не) живого щита, отстреливаясь припаянным к ним автоматом. Когда щита нет и атаки добиваются до Риддика, восстановить здоровье можно в автоматах «наномед», которые лечат укол в шею. Стремно, но очень эффективно. А лечиться надо часто, так как в этой части нас лишили быстрого сохранения, и после смерти придется возвращаться к ближайшему чекпоинту.





Больше всего в игре радует то, что нам не дают заскучать и застояться на месте: в один момент вы скользите в тени, потом ходите по палубе в механическом костюме, получаете возможность побегать в шкуре дроида, а вскоре оказывается на побережье острова умирающей планеты. Ни один элемент игрового процесса не повторяется достаточно долго, чтоб надоесть. Что неудивительно, поскольку игра проходится одним махом за 6-7 часов, но лучше ведь съесть одно спелое яблоко, чем корзину гнилых.

Лысые в сети!

Вин Дизель собственноручно уговорил разработчиков впихнуть в игру мультиплеер (да-да, он убеждает именно руками). Правильный ли это ход – решайте сами. Но если бы за счет его отсутствия можно было бы продлить одиночную игру, я был бы только за. Тем не менее, в сетевых баталиях есть на что посмотреть. Помимо стандартных дезматчей, командных дезматчей и погоней за намертво прилипшим к жанру FPS флагом, есть весьма режимы Pitch Black (Черная Дыра) и Butcher Bay Riot (Бунт Бухты Мяслика).

Бунт ломает стереотипы, приглашая в игру три команды: заключенные, охранники и наемники. В целом, это контровский Defuse, но вместо бомбы на базу вражеской команды нужно притащить ядро, находящееся посреди карты. Трио команд повышает напряжение и динамику и создает принцип «камень-нож-

ницы-бумага», поскольку каждой стороне необходимо воевать на два фронта.

В Черной Дыре команда наемников выбирает свое оружие и ныряет в крошечную тьму, слабо пробиваемую тусклым и очень ограниченным светом их фонариков. Там их поджидает Риддик с улаксами. Он быстрее и хорошо видит в темноте. Если вы убиваете Риддика – вы играете за него в следующем раунде. Сей режим плохо сбалансирован и сильно зависит от количества наемников, но не лишен шарма и больше всего приближен к сущности игры. И, если верить словам Вина Дизеля, он сам иногда заходит побегать за себя любимого.

На лицо прекрасные, злобные внутри

Четыре года работы над графикой отразились на всем, включая лысину Риддика. В прямом смысле: порой в глаза лезет переизбыток бамп-меппинга, но эта проблема касается «Афины» не так сильно, как ее предшественника. Бухта Мяслика обрела более качественные текстуры и пару эффектов, но это лишь косметика. Обновленный Starbreeze Engine похож на внебрачное дитя движков Doom 3 и Unreal Engine 3, но это не мешает ему выглядеть прекрасно и создавать темную атмосферу, столь свойственную серии.

Кстати, об атмосфере. На высшем уровне ее поддерживают не только графика и дизайн уровней, но и озвучка.

Речь идет не столько об отличной музыке, сколько о голосах. Все персонажи озвучивались профессиональными актерами. Помимо неповторимого голоса Вина Дизеля, стоит отдать должное Мишель Форбс, которая озвучивала Гейл Ривас. Между прочим, ее же голос звучал из уст Джудис Моссман в Half Life 2. Ну и, разумеется, свою роль играют сами диалоги, каждую третью фразу из которых можно заносить в цитатник. К тому же, игра не нянчится со всякими ESRB-рейтингами: во время боя в вас будет лететь не меньше матов, чем пуль, а один из заключенных корабля кинет в ваш адрес пару «согревающих душу» словечек на чистом русском.

Подытоживая все детали, имеем прекрасное продолжение революционной игры. Assault on Dark Athena абсолютно точно не дотягивает до своего предшественника, но все равно с легкостью переплывает другие современные игры. Мало кто сейчас может предложить такой качественный микс стелса, экшена и шутера, тем более с участием Вина Дизеля. Ждем продолжения!

Ривас: Взять его! Немедленно!

Солдат: Но он столько наших положил...

Ривас: Либо к нему, либо к Дантисту.

Риддик: В обоих случаях он лишится зубов.

Дима [Butcher] Язовицкий



Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	12+
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 11



Вспомнить все

Жанр:

jRPG, action, adventure
www.na.square-enix.com/remnant

Разработчик:

Square Enix
www.square-enix.com

Издатель:

Square Enix
www.square-enix.com

Системные требования:

Процессор 2,0 ГГц
 1 Гб ОЗУ
 Видео уровня GeForce 8800/Radeon X2600

PC | X360 | PS3

Те, кто внимательно следит за играми, могли заметить, что в последнее время ролевых игр стало на порядок меньше, чем раньше. В особенности нехватка свежатины заметна в области компьютерных jRPG. Приставочных игр, конечно же, выходит много, но мало какие из них портируются на ПК, еще меньшее количество портируется качественно. Если попросить игроков перечислить самые классные проекты в этом жанре, то первой будет Final Fantasy (кстати, совершенно не зря), дальше будут следовать трилогии Grandia и Breath of fire. Игры, которые были портированы на компьютер после «Дыхания огня», внимания практически не заслуживают – большинство из них сделаны криво-косо, а то и вовсе являются клонами более именитых предшественников, а потому прошли незаметно. Весна этого года принесла нам The Last Remnant – игру, которая цепляет игрока не только потому, что в жанре наблюдается дефицит. На консоли она вышла еще осенью, а полгода до релиза до релиза разработчики потратили на то, чтобы сделать качественную компьютерную версию. И, забегая наперед, скажем, что им это удалось.

Давайте творить историю!

Что объединяет все перечисленные игры? Общая черта всех японских ролевых (впрочем, не только ролевых) игр – проработанный сюжет. Ему японцы отдают первоочеред-

ное место, наравне с графикой. Нелинейности от jRPG ждать не стоит, равно, как не стоит ждать и большого количества разнообразных квестов и заданий. У японских игр немного другая подача материала. Не худшая, не лучшая – просто другая. Основаны игры на роликах: как только открывается перед игроком новая локация – смотрим видео, как только встречаем нового сюжетного персонажа – смотрим ролик, перед крупными битвами с боссами – опять-таки смотрим ролик. Это может нравиться или нет, но это именно так. И The Last Remnant не исключение: две трети игрового процесса можно откинуться в кресле и, медленно попивая сок из стакана, следить за перипетиями. Плюс состоит в том, насколько интересно следить за жизнями главных героев, насколько круто местами поворачивается сюжет, насколько живо ведут себя и реагируют на все персонажи. Главный минус The Last Remnant – невозможность пропустить ролик. Выплывает этот недостаток в том случае, если вы не можете с первого раза пройти битву с боссом.

События в игре начинаются с похищения дочки ученых прямо на глазах у ее брата. В этот момент ему открываются способности, которыми обладает его талисман. Поэтому ему удастся избежать смертельной магии похитителей, и он отправляется на поиски своей сестрички Ирины. По пути герою встречается Давид – Маркиз одного

из местных городов, которого интересует талисман. Позже события закручиваются так, что герои нуждаются в помощи друг друга практически постоянно, так что в одиночку странствовать не придется. Это важно, потому что изначально главный герой, Раш, выносливостью и силой не отличается, своими способностями пользоваться толком не умеет, не считая разве что ускорения, доступного буквально через час-полтора игры, а значит – не может самостоятельно справиться не то, что с боссами, а даже с самыми простыми соперниками.

Нет, время от времени Давид и его армия будут покидать вас, периодически просто понадобятся дополнительные силы, так что советуем при первой же возможности наведаться в гильдию и нанять там пару вояк. Тратиться на их вооружение не придется – о нем они заботятся самостоятельно, платить регулярно, как в «Корсарах», например, команде тоже не надо – достаточно просто иметь деньги, чтобы их нанять.

Понадобятся деньги и на вооружение. Правда, прокачивать персонажа только за счет вооружения, как это предлагают некоторые другие представители жанра, в The Last Remnant не получится. Во-первых, не все мечи «одинаково полезны»: большинство из них, увеличивая одни характеристики, сильно подавляют другие. Во-вторых, улучшения не слишком большие. Так что если хотите по-





лучить по-настоящему сильное оружие, придется брать дело в свои руки и собирать для него составляющие и «рецепт». Специально ради этого странствовать не придется, все нужные ингредиенты можно получить во время основных квестов. Кстати, побочных заданий тут не так много, как в более привычных «отечественных» и западных РПГ, но общий смысл тот же – прокачать персонажа да заработать денег.

К оружию!

Все оставшееся от просмотра роликов время распределено между разговорами с персонажами в городе и боями. Беседовать тут действительно есть с кем. Вам могут рассказать интересные факты о городе, подсказать куда идти и зачем, изредка – дать дополнительное задание или даже рассказать о пути в новый, пока что не доступный вам город. Ключевое, и очень приятное для игрока, отличие The Last Remnant от прочих игр состоит в том, что персонажи общаются не только с вами, но и между собой: особенно информативны бармены, так что пабы советуем посещать почаще и прислушиваться к тому, что говорят NPC.

Ключевое место в игре занимают бои, причем отличаются они одновременно масштабностью и зрелищностью. Естественно, такая характеристика подходит не к каждой битве, а только к тем, в которых сражаться приходится с боссами. Мелкие противники убиваются «на ура», а при получении должного опыта – пролетают практически незаметно. Хотя, от таких битв тоже получаешь удовольствие. The Last Remnant

играет на нервах контрастами: сначала мы проводим «надцать простых боев, расслабляемся, но только затем, чтобы потом провести полчаса в кровопролитной битве, которую, может, еще и не с первого раза пройти удастся. Периодически виной тому будет не только неверно выбранная атака, но и просто воля случая – предугадать, как поведет себя враг, с какой стороны он зайдет, как и кого будет атаковать – просто невозможно. Даже если ведешь бой одиноково, его можно и проиграть, и выиграть.

Убивать клавиатурой ради каждого удара не придется: в некотором роде The Last Remnant – это стратегия (RTS), пусть даже и упрощенная: мы задаем персонажам (всем или группе) задание. Можно выбрать один из нескольких типов нападения – оружие или магия, атака или оборона, обойти противника с фланга или ломиться на прямую, использовать специальные удары (эта возможность появляется достаточно редко) или лечить себя или других персонажей. Схема достаточно простая, но выбирать все-таки надо с умом: если отправить сразу всех бойцов в атаку магией, то некоторые из них будут попутно лечить своих товарищей, таким образом, тратить «ход» на это вам не придется, зато атака оружием может принести более легкую победу. Кроме того, на некоторых противников магия действует слабее, другие же наоборот – очень легко уклоняются от физических ударов, зато от магических уйти не могут. Разобраться, что есть что достаточно просто, да и bestiary тут не самый большой: если идешь по пещере и тебе встретился го-

лем, знай – за поворотом тебя будет ждать еще один. А может, и не один. Нет, во всей игре разных монстров и чудовищ много, но вот на каждой отдельно взятой локации их как-то маловато. Точнее – самих монстров много, несколько десятков, но все они относятся от силы к трем-пяти видам. Впрочем, за боями это не так бросается в глаза, тем более, что сами по себе они увлекательные.

После того, как вы задали тип атаки, расслабляться не стоит: периодически придется нажимать ту или иную кнопку, чтобы нанести более сильный удар или заблокировать атаку противника. Тут главное – реакция и внимательность, а также терпение и умение немного думать наперед – некоторые бои длятся очень и очень долго, преимущество переходит от одной стороны к другой. Оно тут выражается «моралью». Она отображается в верхней полоске и дает понять, на чьей стороне моральный перевес, чьи бойцы сражаются более яростно и сильно. Изначально «мораль» выше у того, кто первым напал, но на самом деле зависит она от куда большего количества факторов – например, стоит только противнику зайти сзади или с фланга, чтобы морально он стал сильнее вас. Впрочем, даже если вся полоса «морали» заполнена «противничьим» цветом, отчаиваться не стоит – выиграть бой можно и так, только сделать это будет несколько сложнее.

Три тополя на Плющихе

Что касается графики, то тут и приставочные игры в общем, и японские в частности всегда отличались красотой.





Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 10

Final Fantasy, например, кажется чем-то нереальным, неземным. На фоне большинства игр она выглядит как Сфинкс или египетские пирамиды в сравнении с юртами или шалашами. The Last Remnant до ее уровня немного не дотягивает, хотя стиль рисовки очень похожий (разработчик, кстати, у этих игр один и тот же), да и детализация высокая. Смотреть на персонажей приятно не только в роликах, но и в самой игре: они движутся естественно, во время разговора шевелят губами в примерном соответствии с произносимыми словами.

Ключевая характеристика игры – зрелищность. В The Last Remnant половина визуала основана на «вау-эффекте» – ну как, скажите, можно пропустить мимо такую красивую игру? Особенно, если где-то в закоулках памяти еще греются «Фантазии».

Пейзажи вокруг смотрятся также красиво, но только... чуть беднее. Нет, масштабности игре не занимать – пещеры просторные, поля и леса огромные; да и детализация тут тоже не подкачала, вот только во всем поле может стоять только одна стена или парочка деревьев; есть тут и абсолютно пустые барханы и длинные пещеры, в которых кроме врагов ничего нет. Но этот недостаток игре легко прощаешь, как только попадаешь в более красивый антураж – города, здания и помещения тут сделаны практически идеально и сто-

ит потратить хотя бы несколько минут для их лицезрения.

Трудности перевода

Случаи, когда казалось бы хорошую игру убивало плохое портирование не то, что не редки, они стали практически ежедневной рутинной для любителей не только JRPG, но и многих других консольных игрушек. К счастью, The Last Remnant эта беда миновала: да, периодически игра немного подтормаживает (после задания бойцам цели, например), давая доли секунд посмотреть на статичные фигуры на экране, но этот же недостаток есть и у приставочной версии игрушки. Новоприобретенных же глюков у нее нет: камера ведет себя достаточно грамотно: она следует за персонажем (вне боя он бежит в одиночестве), а вот поворачиваем ее самостоятельно. За все время прохождения The Last Remnant у меня ни разу не возникло проблем с отвернувшейся нестати камерой или с ее зависанием в неподобающем месте.

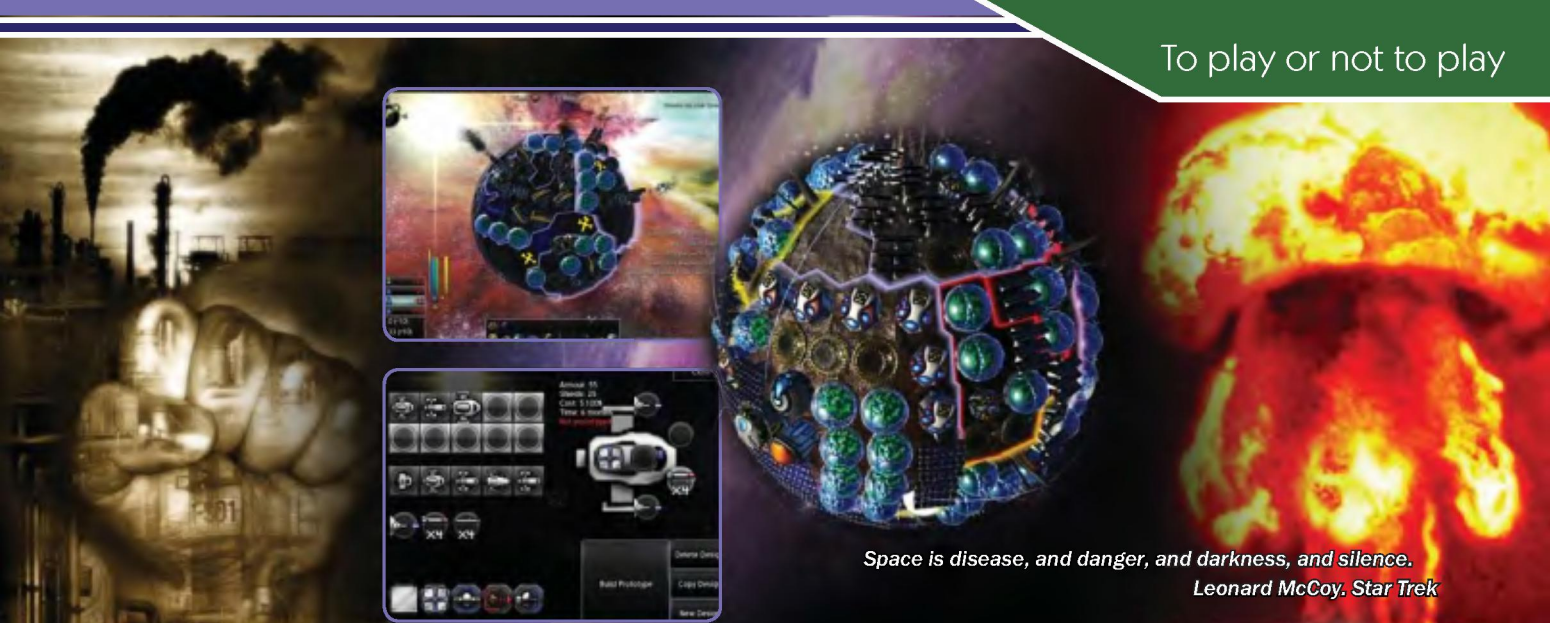
Управление заслуживает отдельного разговора. Его можно выставить в настройках игры самостоятельно, выбрав один из нескольких видов «джойстика» (мышка, геймпад или джойстик для Xbox) или клавиатуру. Для последней можно самостоятельно задать кнопки управления, хотя, если честно, выбранные по умолчанию представляют собой классическую схему WSAD, до-

полненную большей частью пробелом, кнопками навигации и enter'ом. Все установки для группы можно задать, вернувшись в меню игры через Esc, тут же можно выбрать настройки графики и прочие полезные мелочи.

Еще один важный для приставочных игр момент – это сохранение. Во многих портированных играх есть возможность сохраняться только на чекпойнтах или по прохождении уровня целиком. The Last Remnant не ставит никаких ограничений: сохраняйся себе на здоровье в любой момент, кроме боя или диалога. Кроме того, игра и сама периодически делает автоматические сохранения, причем – в отдельный слот, не затирая ваш собственный файл.

Что же мы имеем в чистом остатке? Хорошую игру, главный недостаток которой – это ее же преимущество, то есть – большое количество диалогов и оригинальная система боя. Игра понравится тем, кто соскучился по хорошим ролевым проектам, кто любит JRPG, кому не лень следить за сюжетом, кто знает английский язык – на русском The Last Remnant пока что не вышла и не планируется. Эту игру смело можно назвать данью памяти Final Fantasy и всем старым-добрым играм такого рода и жанра, так что пропускать ее явно не стоит.

Noir



Space is disease, and danger, and darkness, and silence.

Leonard McCoy. Star Trek

И на Альтаире будут яблони цвести

LIGHT OF ALTAIR

Последний раз почувствовать себя вершителем судьбы вселенной нам дали в «Sin of a Solar Empire», разработанной за год командой Ironclad Games, состоящей всего из десяти человек. Видимо, впечатлившись размахом этой стратегии, два брата, Том и Саймон, решили организовать свою независимую девелоперскую компанию и показать, что они тоже горазды игры делать. А так как создавалось это все на чистом энтузиазме, то помимо братьев в команде SaintXi оказался только один штатный работник – Дэвид Брэмли, занимавшийся звуковыми эффектами.

Казалось бы, что за игру могут сделать три человека? Тетрис? Арканоид? Нет, они пошли по пути Ironclad и взялись за космическую стратегию. Но при этом не стали прыгать выше головы, стараясь создать что-то такое же сложное. А, трезво оценив свои возможности, сделали упор на экономику, оставив масштабные сражения своему старшему брату. В итоге у них получилась весьма забавная игра, которую они назвали «Light of Altair».

Несмотря на весьма скромные человеческие ресурсы, SaintXi удалось сделать очень неплохую игру. Трехмерный движок собственной разработки выдает «на гора» отличную картинку, не особо нагружая систему. При этом он позволяет получить такой же уровень масштабируемости, что и творение Ironclad. Так, легким движением

скроллинга мы можем перейти от созерцания планеты к уровню солнечной системы, а потом и к галактике. Причем все это не статично, а движется по тем же траекториям, что и в реальности. На планеты и строения разработчики полигонов не пожалели, все выглядит замечательно. А вот с нашим космическим флотом не все так гладко – модели кораблей явно не дотягивают до общего уровня графики и смотрятся приблизительно как пресловутый гном.

Сюжетом нас тоже не огорчили – масштабная кампания разбита на десятки миссий. В них мы поочередно выступаем по разные стороны конфликта восьми фракций, развернувшегося в захватнической горячке расы, выбравшейся на космические просторы. К счастью, разработчики не стали устраивать перетягивание каната: ситуаций, когда разгромив врага, в следующий раз нужно восстановить только что уничтоженные позиции и топтать бывших союзников, тут нет. Миссии разнесены во времени, и мы больше занимаемся развитием своей фракции, чем ее восстановлением. Несмотря на то, что первые задания очень просты и даже на высокой сложности проходятся «на ура», с каждой новой победой они будут становиться все сложнее, и даже переход на более легкий уровень мало спасает ситуацию.

Экономика игры не слишком сложная, но требует постоянного внимания с нашей сто-

роны. Постройка колоний, их развитие, исследование новых планет и изучение технологий заставляют всерьез и надолго погрузиться в этот процесс. Делать ли упор на промышленном доминировании или зарабатывать на налогах с населения – в любом варианте есть нюансы, за которыми нужно следить: то ли за энергией, то ли за моралью жителей; как бы то ни было, но игра заставит вас вертеться как белка в колесе.

Хоть SaintXi и делали экономическую стратегию, обойтись без сражений им не удалось. Мало исследовать планету, мало ее колонизировать и наладить экономику, нужно защитить свою собственность от посягательств других фракций, а то и самому захватить пару «чейных» миров. Но, несмотря на наличие в игре сражений, прямое командование нам не доверят. Мы можем только исследовать военные технологии, создавать дизайн кораблей, строить флоты и задавать им цель. А как только начинается бой – мы становимся беспомощными зрителями, которые только и могут, что болеть за свои войска.

«Light of Altair» ни в коей мере не претендует на звание мегагейма, но создается впечатление, что одна из следующих частей этой игры (вообще, разработчики планируют сделать трилогию) может заработать этот титул. Игра рекомендуется любителям напрячь не только спинной, но и головной мозг.

Жанр:

Экономический симулятор
www.saintxi.com

Разработчик:

SaintXi
www.saintxi.com

Издатель:

SaintXi
www.saintxi.com

Системные требования:

Процессор 1,0 ГГц
512 Мб ОЗУ
256 Мб видеопамяти

Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	5
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

9



Новая сказка о старом...

Жанр:
RPG
www.kingsbounty.ru

Разработчик:
Katauri Interactive
www.katauri.com

Издатель:
1C
games.1c.ru

Системные требования:
Pentium 4 2,6 ГГц/Athlon
64 2800+
1 Гб ОЗУ,
видеокарта GeForce 6800/
Radeon X800XT,
128 Мб видеопамяти



PG

Ни кризис, ни другие проблемы не остановили Katauri Interactive. С момента выхода «Легенды о рыцаре» прошел всего год, а на прилавках уже лежит продолжение игры, которая заслуженно занимает почетное место на полках многих геймеров.

Есть вещи, которые не меняются...

Если дело касается виртуальных вселенных, вовсе не обязательно быть пророком, чтобы предвидеть наступление очередного трехмерного мега-трындеца. Герой первой части, Билл Гилберт, победил бяку-закляку ужасную и, не дождав-шись руки принцессы, убе-г вос-вояси. Но бяка Баал и не думал умирать: изгнание в Демонис – лишь временное препятствие для его планов. Около шести лет архидемон буянил, издавал разные неприличные звуки, пил пиво и морально разлагался. А когда он достиг в этом деле все-целого абсолютного совершенства (иначе говоря, достал всех до розовых слоников) – бесы да суккубы взяли и выставили хама за дверь. Возвращение Баала в Эндорию ничуть не повлияло на его характер и образ жизни. Первым делом он потоптался по любимой лужайке короля Марка Леонара, сожрал последнюю

шишечку и нагадил ему на коврик для мышки. По дворцу достаточно быстрыми темпами начал распространяться «обычный сельский запах». Благородный правитель взял свой кислородный баллон, твердо решив принять последний бой вместе со своим народом. А тем временем строго настрого наказал своей милой дочурке уплыть куда подальше и не высовываться. Да не тут-то было – малышка то уже выросла, черт знает что у нее на уме, а папаня, экий динозавр, видите ли, к оркам ее отправил (зеленым и отнюдь не симпатичным). Непорядок! Хочу мальчика и домашнюю зверушку – заявляет Амели и фигачит попавшийся под руку древний артефакт! Верховному магу ничего не остается, кроме как открыть портал. И юная принцесса отправляется, так сказать, far far away...

Полагаю, читатель не мог не уловить иронии в моих словах. Но если убрать из текста шуточки, останется лишь очередная пафосная речь, которые мне порядком поднадоели. Сюжет напоминает какую-то мыльную оперу – словесный понос при запоре мысли. Еще раз пересказанная сказка, известная нам уже давно. Да и ролики на движке игры выглядят не очень убедительно, можно даже сказать – убого.

Еще кое-что не меняется

Геймплей практически не изменился. Да, нам больше не придется бриться, чтобы сделать добродушную морду хоть немного симпатичнее. Но выбор профессий остался прежним – предполагается, что Амели может вырасти воином, паладином или магом. Дерево навыков немного переработали и слегка ограничили героиню в прокачке, чтобы манчкины исчезли как класс. Но это, наверное, и к лучшему, правки в баланс – святое дело. Кстати, на счет баланса – стоит забыть о неубиваемом маге – играть за него стало очень сложно. Новичкам крайне рекомендуется выбирать воина. Паладин же, на мой взгляд, так и остался бесполезным.

Первым делом зверушка, а мальчики потом

Волшебную шкатулку Билли утащил с собой в другое измерение, так что Духам Ярости пришлось искать замену. Тут Katauri потянуло на кавай! Нашим спутником станет ручной дракончик, по всем признакам напоминающий Стича. Прелестная зверушка не просто периодически вызывается во время битвы (посредством все той же ярости), но и постоянно развлекает нас своим присутствием на поле боя. В перерывах между



попытками жестоко растерзать своих жертв, Стичекон ловит бабочек, всячески издевается над улиткой, дрыхнет и поедает яблоки. На забавную суету ручного дракона любопытного смотреть (разрабы, сделайте нам такой скринсейвер ^_^)! Как и джины из шкапулки, дракончик со временем накапливает опыт и изучает все новые заклинания. В битве у него не последняя роль, поначалу его, пусть даже пока еще несильные, атаки очень выручают, не говоря уж о могучих заклинаниях, способных накрыть одним залпом целую армию. Кстати, игрок может слегка повлиять на внешний вид своего питомца, а именно – подобрать цвет чешуи. От цвета домашнего любимца также зависит незначительная прибавка к характеристикам и его особое умение.

О мальчиках замолвим слово

Те, кто играл в «Легенду о рыцаре», наверное, помнят о возможности жениться и завести детей. Нельзя сказать, что эту возможность в корне отменили. Место жен теперь занимают поклонники-оруженосцы. Детей рожать они не умеют, или умеют, но тщательно предохраняются (даром, что средневековые). А может, дракончик просто-напросто выглядит привлекательнее большинства претендентов на руку и сердце прекрасной Амели?

В остальном все по-старому. Вместо многочисленного потомства оруженосец может

носить (как ни странно) оружие, а точнее – четыре предмета гардероба, так или иначе повышающих характеристики. Типы переносимых предметов у каждого спутника могут отличаться. Помимо этого, все попутчики обладают уникальными свойствами, фактически аналогичными возможностям жен Билла.

Немного о новом

По большому счету, новых элементов не так уж много. «Легенда о рыцаре» и «Принцесса в доспехах» похожи друг на друга как две капли воды. Новые территории, новые боссы, новый герой, новые армии, даже целая новая раса динозавров – все это, безусловно, присутствует в сиквеле. Разработчики даже вернули возможность летать по глобальной карте! Да-да, у нашего скакуна теперь могут вырасти крылья. Представьте, как это клево – парить над землей, осыпая врагов ехидными насмешками и другими неблагоприятными явлениями (если, конечно, лошадку предварительно покормить)...

Зато воевать стало сложнее – поначалу, когда гуляешь по островам, надписи «очень сильный» и «непобедимый» слегка озадачивают. Но ведь, если подумать, в King's Bounty 1990 года мы львиную долю времени проводили, отводя более сильных противников в сторону. Этот проверенный временем прием стоит вспомнить. Кстати, противники стали трусливее – слабые отряды то

и дело норовят слиться от греха подальше, а при нападении сдаются добровольно. Шуток стало значительно меньше, диалоги обрели более серьезный характер – что, на мой взгляд, не к лицу King's Bounty. Зато возросло количество «пасхалок», которые теперь встречаются едва ли не каждом шагу.

То жить or not to жить

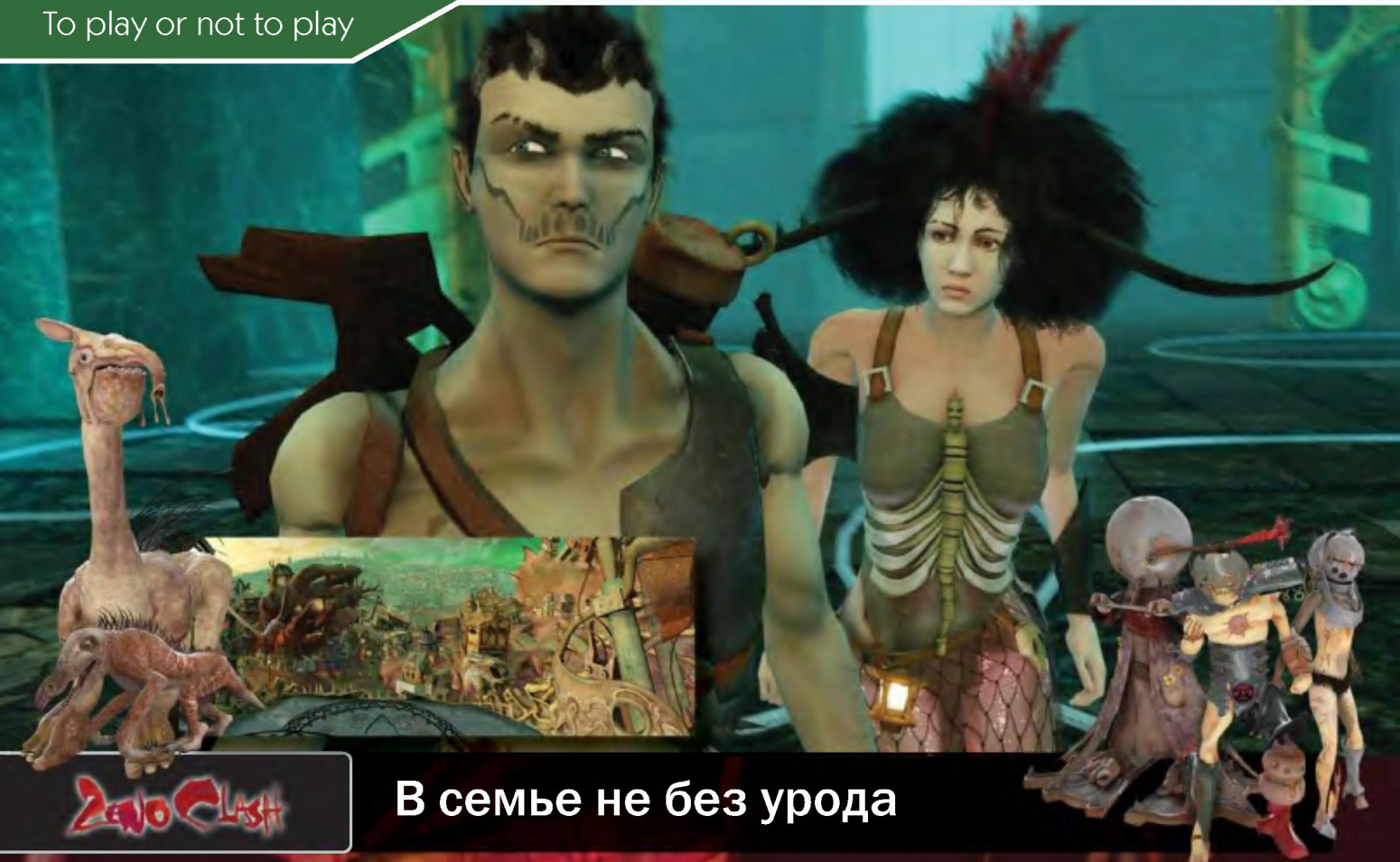
Не знаю, можно ли называть игру сиквелом – по всем признакам да, тем не менее, то и дело хочется применить слово «дополнение». Но даже в таком виде игра не теряет своего шарма и увлекательности. Волей-неволей приходится подводить итог, что, в данном конкретном случае, весьма нелегкая задача. Я все больше склоняюсь к мнению, что судить о творении Katauri по 12-тибальной или любой другой шкале – кощунство. Тут может быть только два варианта оценки – как в Колизее – «жить» или «умереть». Пусть я отнесся в этой статье к игре строго и критично, но сейчас, набирая последние символы, я не думаю о том, что «Принцесса в доспехах» могла быть лучше, я вспоминаю, как ночами раз за разом обещал себе лечь спать после очередной победы, а в итоге засыпал лишь под утро в обнимку с драконом... то есть, клавиатурой, конечно. Осталось сказать лишь одно слово, и, думаю, очевидно какое...



Графика:	10
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	9
Взрывы эффект:	12

ОЦЕНКА 10

Wolf



В семье не без урода

Жанр:
action, shooter
www.zenoclash.com

Разработчик:
ACE Team
www.aceteam.cl

Издатель:
Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 2,0 ГГц
512 Мб ОЗУ
128 Мб видео



Люди в большинстве своем мыслят стереотипами: фантазировать они любят только на тему будущего, считая, что прошлое целиком и полностью определено. Естественно, ведь в нем уже изрядно покопались историки и археологи. Сомнений в том, что трактуют они все правильно, в принципе, практически ни у кого не возникает: сказано, что было так, значит – так и было. Примерно так же обстоят дела и с теорией Дарвина: сомневаются в ней только религиозные деятели и некоторые индивидуумы, которых общество норовит запихнуть в комнаты с мягкими стенами. Но, если уж говорить серьезно, что есть истина? Вот сейчас принято считать, что Земля вертится и вообще она почти круглая, а раньше за такие слова повесить могли, а то и еще чего похуже сделать. Так что все это только теории, поэтому фантазировать на тему прошлого не менее интересно, чем копаться в вероятных возможностях будущего.

По одной из теорий, которую предлагает нам чилийская компания ACE Team, в прошлом население планеты было не-сколько иным: происходило оно от гермафродита Папа-Мамы и было достаточно разношерс-

тым. В принципе, существование гермафродитов подтверждено легендами и современными ужасиками, так что ничего необычного в такой идее нет, но она достаточно оригинальна, чтобы у игрового люда сразу же загорались глазки; огонек интереса не гаснет и при пояснении того, как живет этот самый люд. А живет он не менее оригинально, чем рождается: в одном городке под названием Хальстедом проживает столько различных существ, сколько не в каждом зоопарке увидишь – Папа-Мама на редкость плодovit и творчески развит. За стенами Хальстеда, впрочем, жизнь тоже бьет ключом, но обитающие тут существа представляют интерес уже не только для биологов и зоологов, но и для психиатров и психологов. Один из них считает себя невидимкой, а всякий, кто с этим не согласен, теряет возможность видеть что либо в этом мире на всю жизнь, другой бьется головой о дерево, считая, что это истинный смысл его жизни, третий оказывается садомазохистом. Те, кто живет в пределах города, называют их корвидами. Избежать встречи со всем этим нездоровым на голову зоопарком не получится: многие из них являются важны-

ми для сюжета личностями, а садомазохист и вовсе является нашим учителем. Бояться его не стоит, в принципе, потому что он расскажет много чего интересного, обучит, как выжить в этом мире, научит пользоваться оружием и кулаками, кидать гранаты и ставить блоки. На уроках лучше вести себя прилежно и не пропускать знания мимо ушей – система боя в Zeno Clash вовсе не так проста, как может показаться: тут очень много всяких кульбитов и видов вооружения. Причем использовать один и тот же способ против всех противников разом не стоит. Например, пробить кожу слона из пистолетов не получится – лучше использовать что-то более тяжелое и весомое. Некоторых же человекообразных особей лучше бить кулаками, уклоняясь вовремя от удара, а то и вовсе отбегая в сторону.

Использовать вооружение мы будем, начиная с первого уровня – ухода из города, в котором, кстати, нам будет помогать прекрасная, как для древней женщины, Даэдра. С какой стати она решила помогать Гхату не сразу понятно, ну да ладно – женская логика она и есть женская логика. К тому же, на такие размышления просто



Crossbow



Dual-Fishgun



Grenade Gun



Skull-Bombs



Hammer



времени не хватит – привыкнуть жить в этом мире не так уж просто, научиться пользоваться вооружением – еще сложнее. Тут есть двухзарядный лук, пара пистолетов, винчестер, бомбы и ракетница. Естественно, все это имеет аутентичный вид и явно сделано из подручных материалов, которые можно встретить в мире древних получеловеков. Далеко не последнее место занимают среди них камни и кости, правда, для стрельбы используются только камешки. Пробить ими «броню» слона, как уже говорилось, достаточно сложно, зато вести войну против птиц или пауков – более чем удобно. Слабое место вооружения – его медлительность: перезаряжать пистолеты, например, придется после каждого четвертого выстрела, а на это уходит немало времени, да и выбить огнестрельное оружие из ваших рук врагам удастся достаточно часто. Поэтому-то против человекообразных все-таки лучше биться кулаками. Да и красочней оно выглядит все-таки. Несмотря на то, что для ударов используется всего лишь две клавиши – правая и левая кнопки настольного грызуна, количество комбо тут достаточно большое: сочетания кнопок объяснит все тот же учитель, а на некоторые из них можно «напороться» и самостоятельно. Кроме того, Гхат может блокировать удары или уходить от них в сторону. Вроде бы набор стандартный, да и комбо встречаются во многих играх, да только в Zeno Clash все битвы выглядят иначе – грациозностью современных или футуристичных

персонажей древние жители не отличаются. Их драки похожи на битвы в подворотнях – подсечка, удар, кидаем противника, топчем его ногами, снова кидаем, отвлекаемся, чтобы дать в морду второму, откидываем его парой ударов подальше, даем понять, где раки зимуют, третьему... Вот так, удар за ударом мы и будем продвигаться вперед по сюжету.

Такая сложная и насыщенная боевая система объясняется тем, что Zeno Clash – это экшн. Правда, от прочих современных экшнов и шутеров он отличается настолько сильно, насколько это вообще возможно: разработчики подошли к созданию игры со всей фантазией, на какую только способен человеческий разум. Сюжет в этой игре – не только основание для путешествия по миру, а самая что ни на есть настоящая история, за развитием которой следить не менее интересно, чем за развитием событий в РПГ или адвенчуре. Все детали складываются в единую мозаику, а сам сюжет иногда поворачивает так резко, что просто диву даешься. Да и окончание у Zeno Clash достаточно интересное, а не банальное «ну все, ты победил, ты самый сильный и хороший в этом мире».

Дополняет сюжет и визуальное оформление игры. Нельзя сказать, что оно целиком и полностью выдержано в едином стиле – на улицах, например, царит древнее царство, в домах процветает средневековье, в лесах и вовсе непонятно что творится. Но смотрится все это целостно и вполне логично, да и сами герои отлично вписыва-

ются эту картину. Первое время, правда, не покидает ощущение, что ты оказался в психиатрической лечебнице, но потом быстро вживаешься в эту роль, в этот мир. А все потому, что разработчикам удалось создать действительно захватывающую игровую атмосферу, которая проникает в каждую твою клеточку и заставляет жить в этой фантастической вселенной, а не просто играть. Такие проекты встречаются не часто, тем более среди шутеров и экшенов, основное назначение которых – дать возможность разрядить собственные чувства и снять напряжение. Нет, эти задачи Zeno Clash тоже выполняет и достаточно качественно – постучать кулаками тут можно вволю, но это более чем просто зубодробительная пробежка по местности. И все это – несмотря на слабую по современным меркам графику. Разработчики не заморачивались с новыми супер-пупер крутыми движками, они просто выжали все до последней капли из Source от Valve. И это у них получилось хорошо. Но можно сразу сказать, что эстетам игра не понравится, хотя и ничего отвратного в Zeno Clash и нет: просто слабовата по «сравнению с...». Однако, если играть вы любите не ради картинки, а ради игры и наслаждения от нее, Zeno Clash не разочарует. Да и тем, кто любит оригинальный подход и юмор, игра придется по душе, особенно на фоне банальщины, которая в последнее время выходит под именем «action».

Pantera sis

Графика:	8
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



Киса, кы-кы!

Любимый чистого сердца
Даша Васильева
Личное дело Женщины-кошки

Жанр:

квест

www.dontsova.akella.com

Разработчик игры:

CreativeDream Studio

www.creativedream.ru

Издатель:

Акелла

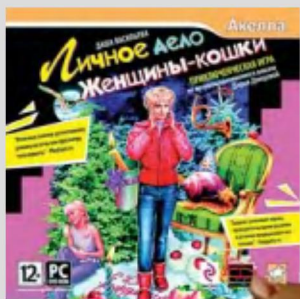
www.akella.ru

Системные требования:

Процессор 1,8 ГГц

512 Мб ОЗУ

видеокарта 64 Мб



В последнее время выходит не так много квестов, чтобы можно было выбирать только лучшее: фанаты жанра, как голодные звери, жадно бросаются на все, что им предложат разработчики. Иногда под красивой оберткой скрывается что-то совсем невкусное или подозрительное на вкус, а иногда – в невзрачном фантике находишь что-то вполне съедобное, а с голдухи – так и вовсе вкусное. «Даша Васильева. Личное дело Женщины-кошки» – как раз второй вариант. Роль фантика в данном случае выполняет надпись на диске о том, что сделана она по сюжету книги Дарьи Донцовой, к детективам которой истинные ценители литературы относятся не очень положительно. Хотя, есть и фанаты – для них игра однозначно будет приятной, так что о них и речи не ведем. В принципе, даже если забыть о личной неприязни к современным «ироническим» детективам, с их искусственно закрученным сюжетом, остается еще подозрительность по отношению к проектам «по мотивам» – по книгам Донцовой сняли сериал, а накануне кризиса (дабы заработать еще денег, не иначе) решили выпустить еще и несколько квестов. «Женщина-Кошка» стала первым из них, следом выйдет еще один

проект такого же сорта – «Евлампия Романова. Нежный супруг олигарха». Думаете, у бедной-несчастной CreativeDream Studio дела пошли из рук вон плохо? Ой, да ладно – на счету у разработчика не так уж много игрушек и все они далеки от заветного идеала и не известны широкому люду, это игры по мотивам (!) Тани Гроттер и некие Тошечка и Бошечка.

Стори лайн

Ну да ладно, не будем копаться в темном прошлом разработчиков, а лучше вернемся к нашим баранам. Самой большой загадкой игры, для меня лично, оказалось ее название: на протяжении всего сюжета мне попало всего лишь два представителя семейства кошачьих, один из которых точно был котом, второй – вероятно тоже. Наверное, роаяль (то есть – Женщина-Кошка) притаился где-то в кустах или просто прошел мимо. Зато в остальном сюжет более или менее приятный. То, что сделана игра по книге, на сей раз стало практически достоинством – сюжетная линия достаточно продуманная, помимо основного расследования, у главной героини, Даши Васильевой, есть еще обычные жизненные дела. Ходить на работу и заниматься прочей ерундой не

придется – героиня у нас обеспеченная, так что развлекается как может и живет в свое удовольствие. Правда, некоторые детали непонятны без прочтения книги – почему пес главной героини (Банди) боится мышей и крыс, почему в ее доме, помимо служанки-горничной и дочери, живет полковник милиции. Понятное дело, что его удобно иметь под руками (особенно, когда он заболевает и находится дома во время основной части расследования – подслушивать проще), но тем не менее логика такого поведения персонажей осталась за пределами игры.

К счастью, таких моментов совсем немного и они не являются ключевыми, не мешают расследованию. Все, что надо для раскрытия дела и продвижения по сюжету есть непосредственно в игре, если отстраниться от имени автора сюжета, то мы получим неплохой такой детективный квест на современный лад. Проблемы у героев игры бытовые, так что по началу может быть немного скучновато – это вам не по другим вселенным путешествовать и артефакты добывать: в программе экскурсии – отечественные руины, развалины, помойки и кладбища. В каждой из локаций героине надо поговорить с дру-



гими персонажами и собрать улики. Тут есть два момента. В диалогах периодически можно выбирать, какой вопрос задать, но, по сути, на развитие событий это не влияет – так или иначе, но Васильева в результате все равно задаст второй вопрос. Зато диалоги живые и информативно-насыщенные, порой даже психология в них человеческая и эмоции прослеживаются. То, что озвучивали игру сразу на русском языке, позволило сделать озвучку наиболее качественной – жаль, что «актеры» переигрывают. Их фразы местами звучат натянуто, хотя откровенной фальши все-таки нет, и это приятно. Диалог можно начать непосредственно фразами или воздействием предмета, имеющегося у главной героини с собой. Хорошее воздействие, например, оказывают деньги. Их у Васильевой, похоже, нескончаемый запас – на всю игру точно хватит, можно не скупиться. Соответственно русскому менталитету некоторые неподкупные личности хотят не денег, а чего-то более теплого, для души, так сказать. В таком случае придется отправляться в другую локацию и выполнять квест по добытию нужного предмета. Собственно, на менталитете тут строится немало нюансов – например, то, как вы будете покупать водку – такое могло бы произойти только в Москве и нигде кроме. Поэтому для людей, знакомых с особенностями культуры этого чудного и чудесного города, игра будет еще

и насыщенной шутками юмора. Другие же могут их просто не заметить.

А вот особенности взаимодействия с предметами и тайм-менеджмент не заметить сложно. Реализован он тут не полноценно – например, если звонит телефон, можно не лететь к нему на полной скорости и не нервничать из-за того, что не можете его отобрать так просто у Банди. Зато, если вы не исследуете локацию за день полностью и не найдете на ней какую-нибудь улику, на следующий день она может исчезнуть. Это существенно отразится на концовке игры – без достаточного количества улик вы просто не сможете раскрыть дело и обвинить виновного. Правда, кого обвинить – это уже зависит не только от собранных улик, но и от решения игрока, впрочем, от него зависит только заметка в газете, которую читает Васильева в финальном ролике.

Сами по себе задачи, которые ставит игра перед игроком, интересны и логичны. Самое главное – не лениться и обыскивать все локации, потому что, например, найденное в самом начале игры ведро, может пригодиться позднее, равно как и фонарик и еще куча мелочей. Некоторые предметы используются по несколько раз. Другой вариант загадок – математические головоломки, пазлы типа «пятнашек». Сложными квесты не назовешь, игра призвана развлечь игрока, а не заставить его ломать голову. В руках опытного квестера она вообще

превращается в небольшой интерактивный фильм, который отнимет максимум три-четыре часа времени.

Итак, сюжет в игре – это ее преимущество. А вот графика, о которой разработчики говорили как о прекрасной, тут достаточно бедная – яркие краски прикрывают собой промахи, в движении персонажи смотрятся просто кошмарно. Смущает и сама обстановка – слишком уж она вычурная, слишком уж много тут наклепано фонтанов, каминов, статуй и прочих пафосных элементов. Как говорится, наши люди в булочную на такси не ездят – перестарались, товарищи. Особо сильно это заметно на фоне остальных учреждений и локаций, которые больше напоминают бомжатники и свалки, хотя, на самом деле это могут быть обычные спальные районы или больницы в пригороде.

50 на 50

Ни положительной, ни отрицательной игре «Даша Васильева. Личное дело Женщины-кошки» не назовешь. Но, как говорится, на безрыбье и рыба раком, так что один раз сыграть вполне можно. А вот с другими игроизациями книг Донцово стоит быть уже поосторожней – если дело поставят на конвейер, нас ими просто завалят, а отличаться между собой игры будут только основным сюжетом.



Графика:	7
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

8

Pantera sls



Макаров пытается обойти Свенсона, но Свенсон явно Макарову не по зубам. А вот Макаров Свенсону по зубам, по шее, клюшка пошла в ход...

Перлы комментаторов

Клюшка на клюшку

Жанр:
спортивная MMORPG
www.slapshot.ru

Разработчик:
Numix Entertainment
www.numixent.com/eng/main.htm

Локализатор:
Nival Online
www.nivalonline.com

Системные требования:
Процессор 1,4 ГГц
256 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамяти

PC

Темными зимними вечерами корейские разработчики мечтают не о том, чтоб оказаться на пляже со стаканом холодного молочного коктейля в руках. Они мечтают о далеких северных странах, где (по их представлению) дикие аборигены в это время не сидят у батареи, потягивая горячий согревающий чай с медом, а выбираются на дворовые площадки, чтобы сыграть несколько матчей в уличный хоккей. И выглядят эти аборигены точно так же, как разработчики, только в плечах пошире, лицом погрознее, да на коньках кататься умеют. Некоторые дальше мечтаний не идут, а вот парни из Numix Entertainment возьми да и реши перенести их в игровой мир, чтобы можно было не только представлять себя суровым северным героем с клюшкой наголо, но и побыть им хотя бы в виртуальности. Для полноты ощущений сделали разработчики игру онлайн-овой – так можно не только почувствовать себя крутым и сильным, но и перед другими такими же игроками похвастаться. И получилось у них все так интересно и красиво, что жители северных стран тоже заинтересовались и в результате локализовали игрушку.

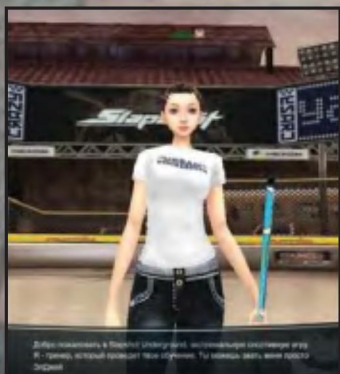
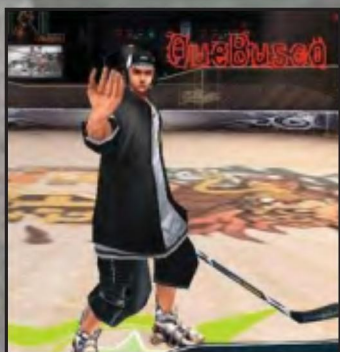
А так как фантазии разработчикам было явно не занимать, то решили они немного поломать каноны и сделали практически РПГ. Проявляется эта черта игрушки уже с первых шагов: на выбор игроку даются

три класса персонажей – центр, фланг и защита. От класса зависят начальные умения игрока и стиль игры. Центровые игроки предназначены для нападения на ворота, их арсенал наполнен обманными финтами для введения в заблуждение защиты и вратаря. Фланг заточен для нейтрализации вражеских защитников, они могут похвастаться неплохой скоростью и сбивающими приемами. А для защиты главное – нейтрализовать вражеских центровых и их атаки, у них самые мощные сбивающие удары и лучшие способности по перехвату шайбы. Маловато будет, но если прибавить к этому еще различия внешние, то получится в три раза больше, то есть – девять вариантов. Это значит, что встречать своих братьев-близнецов вы будете достаточно часто, но мозолить глаза они вам не будут. К тому, столкнуться с абсолютно схожим персонажем можно только на начальных уровнях – за вырученную в матчах валюту можно приобрести предметы гардероба, сочетание которых делает персонажа более индивидуальным и неповторимым, ну и, к тому же, повысит базовые умения и навыки персонажа. Это второе проявление ролевой составляющей игры, куда более важное, чем первое. Получая деньги, можно покупать новые силовые приемы, позволяющие пробить путь к воротам и победе. На начальных уровнях это не так сильно заметно, но все-таки

критично. Кроме того, в отличие от обычного хоккея тут нет запретов на силовые приемы или красных-желтых карточек. Это значит, что игра представляет собой вовсе не обычный спортивный симулятор, а самое настоящее хардкорное рубилово, которое придется по душе отчаянным игрокам и тем, кто заскучал по действительно интересным и оригинальным играм.

Правда, прежде, чем получить доступ ко всем этим прелестям, придется пройти через короткую, но подробную обучающую. Скудной ее не назовешь хотя бы потому, что управление в игре довольно запутанное: одним и тем же клавишам присвоены разные функции в режиме нападения и режиме защиты. Но есть и плюс – управление не занимает много места, игроку не приходится скакать по всей клавиатуре. Привыкать к такому решению приходится долго, но проигрывать его не назовешь. Правда, такая схема лучше подошла бы при использовании джойстика, поддержки которого у Slapshot нет. Но, воспользовавшись некоторыми вспомогательными утилитами, этот недостаток можно легко устранить.

Одним из правильных решений разработчиков является разделение игры на два канала: один из них предназначен для новичков, второй – «для тех, кому за пятый уровень». В пер-





вом канале катаются новички с целью освоиться с управлением и научиться работать в команде. Здесь доступны дуэли 1x1, матчи 2x2 и матчи 2 человека на 2 компьютерных игрока. А в канале для более опытных можно сыграть 3x3 или 3 человека против 3 компьютерных игроков. На воротах в любом случае стоит компьютерный болванчик – мало кто захочет весь матч стоять на воротах, вместо того, чтобы бегать по полю и забивать голы.

Но мало просто научиться кататься на виртуальных роликах и освоить оригинальную распылцовку игры, куда более

В процессе игры, нарвавшись на защитника или громилу из фланговых, можно на некоторое время уйти в нокаут. Тогда ваш персонаж из активного участника игры превратится в досадное, но легко объезжаемое препятствие на поле. Радует, что такое беспомощное положение хотя бы длится относительно недолго. Помимо нокаута наше альтер-эго может переходить в еще одно состояние – это когда его с неба шарахнет молнией. Нет, его не испепелит и даже не оглушит. Так в Slapshot демонстрируется, что игрок впал в состояние берсерка. После легкой электростимуляции у игрока повышается скорость, сила толчков, изворотливость и сила удара по шайбе. К сожалению, продолжительность «берсерка» так же невелика, как и у нокаута.

Кроме того, как и в MMORPG, тут можно создавать гильдии. Правда, в Slapshot они называются немного иначе – клубы. «Ходить на вы»

возникают с разрешением, особенно, если у вас широкоформатный монитор. В принципе, это не создает особого дискомфорта, но по современным меркам смотрится достаточно грустно. Звуковое сопровождение получилось на порядок лучшим: озвучка напоминает о матчах серии НХЛ – слышен и звук шайб, и скольжение по льду, и крики фанатов, а на добавку – звуки сшибаемых тел и крики отброшенных соперников. От общего оформления не отстают и музыка: драйвовые мелодии заставляют собраться с силами даже в тяжелой ситуации, да и уснуть за компом точно не дадут.

Slapshot интересен не только необычной тематикой, но и своим внутренним строением. В отличие от большинства MMORPG (массовых мультиплеерных онлайн-игр), эта игра использует центральный сервер только для того, чтобы свести вместе игроков, а соединения в самих матчах идут напрямую. Это сильно снижает нагрузку на сервера и уменьшает лаги во время игры. Но так как работа клиента при этом напоминает функционирование обменных р2р сетей (типа торрентов), игре важно достаточное количество свободных подключений. И поэтому, чтобы не попасть на лаг за мгновение до ворот противника, лучше выключать программы, использующие такой же механизм обмена информацией.

Игра у корейцев вышла достойная – интересная и увлекательная. Конечно, ей не тягаться с именитыми MMORPG, но, учитывая бесплатность игры и старания ее локализаторов, проект заслуживает более чем пристального внимания.



важно

научиться командной игре. Особенно, если играешь ты не со старыми знакомыми, а просто с другими игроками. Один на хоккейном поле – не воин, и слаженная команда всегда победит у группы одиночек. Ведь даже игровая механика завязана на постоянном взаимодействии – самые эффективные приемы для забивания шайбы рассчитаны на использование в момент получения паса. Хотя и для жадных есть способы увеличить количество забитых голов.

можно, вызывая соперников на спортивную дуэль, точнее – устраивать чемпионаты, которые позволяют показать, кто в этом мире самый сильный и самый умный. В принципе, ничего нового в этом нет, но перенесение в новый, спортивный мир, сделало эту систему более оригинальной и практически неизвестной.

Впечатлившись оригинальной идеей, воплощенной в Slapshot, не сразу замечаешь, что в игре далеко не самая лучшая графика. Картинка сама по себе, в принципе, смотрится естественно и красочно, проблемы

Графика:	7
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	8
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА

9



Фаор

О пользе бронелифчиков

Жанр:
браузерная MMORPG
www.faor.ru

Разработчик:
IT Territory Nord
www.it-territory.ru

Издатель:
IT Territory Nord
www.it-territory.ru

Системные требования:
Процессор 1,0 ГГц
256 Мб ОЗУ
64 Мб видео
интернет

Когда-то давно браузерные игры можно было пересчитать по пальцам, теперь же их столько, что пальцев не хватит даже у мутантов, долгое время пробывших в зоне сильного действия радиации. Но интересных и оригинальных среди них не так уж и много: большинство разработчиков стараются ухватить кусок от пирога как можно скорее, не доводя его до готовности. Но сейчас речь пойдет об игре действительно приятной.

В первую очередь, потому, что это редкий представитель юмористического фэнтезийного мира в онлайн, в котором развит сюжет. В самом начале игры сложно представить себе всю картину, по сути, вас будут гонять туда-сюда по карте, заставляя сражаться с монстрами или приносить письма – стандартная схема, но в Фаоре эти задания завуалированы, завернуты в красивую оболочку. Например, вам надо будет убить ворону, но не ради перьев или просто самого факта, а потому что она украла кольцо, или сбежать в банк, чтобы отнести письмо и забрать там детали для алтаря. Чем дальше вы будете продвигаться по сюжету, тем более интересным он будет становиться – как будто читаешь увлекательную книгу, в которой каждое новое приключение оказывается более трудным и более захватывающим. Изначально являясь простым мальчиком (или девочкой) на побегушках, в итоге становишься одним из Бессмертных Стражей, которые втянуты в войну кланов (Орден Хранителей и Братство Свободных) и Пожирателей. Впрочем, рассказывать все детали сюжета мы не можем – во-первых, тогда будет не интересно играть, во-вторых, сюжет еще пишется, а квесты добавляются. Кроме того, конечно же, можно бегать и самостоя-



Сегодня невероятными усилиями отдела тестирования и отдела программистов были спасены тысячи гномов. По недосмотру в броню гномских женщин воинов не были добавлены бронелифчики. Что грозило обернуться массовой демографической гномской катастрофой.

Все исправлено, каждому бойцу женского пола из гномского войска к броне выдан бронелифчик.

(с) Дневники разработчиков

тельно, не ввязываясь в лишние приключения на свою голову. Причем препровождение это не будет скучным – карта мира достаточно обширная, врагов более чем достаточно, да и PvP-бои никто не отменял. Кстати, о битвах. Они тут проходят пошагово, как только начинается битва, игрок с соперником переносятся на арену, внешне соответствующую местности, в которой произошло столкновение. Помимо собственно атаки, тут можно использовать разные элексиры, главное, не забудьте их переместить из основной сумки в боевую (в левой части экрана). Пока что игроки сражаются сами, но в будущем (а быть может и уже сейчас, все-таки со времени написания статьи до ее попадания в руки читателя проходит немало времени) появится возможность атаковать группами или с помощью магических свитков призывать помощь.

В соответствии с традициями жанра, в начале игры необходимо выбрать, кем вы будете играть. Классов тут немного – воин, убийца, маг, рейнджер и жрец. Генерация внешности простая, создать тут целиком и полностью оригинального персонажа трудно, но, в принципе, жестких нареканий нет – не это тут главное. В зависимости от выбранного класса, вы будете развиваться тем или иным путем, при получении нового уровня будут расти умения. А вот ману

и хитпойнты можно увеличить, просто покупая новые доспехи, одежду и оружие. Управление игрой интуитивное, в путешествии по миру сильно помогает карта – тут обозначены не только здания, персонажи и квесты, но и «зоны». С их помощью легко делиться информацией о том, где находится тот или иной монстр. Монстры тут, кстати, оригинальные – от злокозненных Камнекатов, юрких и, кажущихся безобидными, Клыкачей до чудовищных Главоглазов. На самом деле, оригинальный bestiary делает игру более живой и интересной, дополняя историю и мир в целом.

Незначительным для обладателей анлима, но все-таки важным для некоторых других игроков является то, что трафика игра ест на порядок меньше своих аналогов, да и с лагами бороться проще – достаточно логиниться не через браузер, а через клиент.

Пожиратели времени

Вы можете сказать, что игра с похожими возможностями и простой и приятной графикой много. И это на самом деле так. «Фаор» – всего лишь одна из граней онлайн-мира, но грань приятная, интересная и красивая, такая на которую не жалко потратить пару часов свободного времени. Ну, или пару недель, как получилось у меня.

Pantera sls



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



Лето, солнце, море... *CAPOEIRA FIGHTER 3*

Файтинги под PC выходят достаточно редко. Так уж повелось, что этот жанр едва ли не целиком отдан игровым платформам. Владельцам компьютеров приходится либо не любить файтинги, либо довольствоваться теми немногими играми, что доходят до них. Последние можно буквально пересчитать по пальцам, и каждую следующую ждут с нетерпением. В данный момент фанаты электронных драк, стиснув зубы, ждут многообещающего продолжения серии Street Fighter. А до тех пор имеет смысл размяться, чтобы окончательно не потерять квалификацию. Господа файтеры, настало время откопать пылящийся в нижнем ящике геймпад. Повод для этого есть и он перед вами.

Я недаром упомянул про геймпад. Тем, кому дорога клавиатура, он необходим в обязательном порядке. Если бы я не купил геймпад еще летом по вине «кролегов», то я бы купил его сейчас. Как-то нелогично убивать клавишу в ноутбуке. А все предпосылки к этому есть – Capoeira Fighter создает идеальные условия для полета кнопок по воздушному пространству вашей квартиры. Бить по клавишам придется часто, и чем

чаще – тем лучше. Жаль только, что сила нажатия никак не отражается на наносимых повреждениях. Но, несмотря на грубую боевую систему, игрушка захватывает. Я смог оторваться от нее, только когда палец устал жать на крестовину. Впрочем, переполнявшие эмоции вскоре заставили меня забыть о резкой боли. И пусть вся суть существования вселенной сведется этому неприятному ощущению, я замочу этого босса, во что бы то ни стало. Как говорится, искусство требует жертв.

А капоэйра – это, бесспорно, искусство. Причем боевое искусство, пусть и похожее на танец. И оно опасно, как бы красиво это не смотрелось. «Я видел удары, которые могут убить» – поется в одной из песен. Но отставим лирику в сторону. Итак, нам доступно 29 бойцов, среди которых примерно поровну капоэристов и представителей других стилей. Совершенно логично, что каждый боец обладает рядом особых ударов и комбо. Помимо этого они имеют различные показатели силы и выносливости. Более сильные бойцы наносят больше вреда противнику, а выносливые производят длительные серии более слабых ударов. Специфика атак у каждого бойца индивидуальна, поэтому, начиная играть за очередного героя, придется чуть ли не заново учиться управлять. К примеру, Перерека предпочитает высокие атаки и прыжки, Кобра и Рамба чаще используют подкаты и подсечки, а массивный Мэстрэ Замби (Mestre Zumbi) обладает сильной хваткой и головой проламывает стены. Дополни-

ют всю эту картину специальные свойства бойцов. Их на выбор аж восемь – лечение, яд, вампиризм, повреждение, скорость, невидимость, щит, похищение энергии. Свойство персонажа определяет кратковременный, но приятный эффект после применения комбо ударов.

Выбор режимов достаточно богат. Стандартная аркада – кампания, в которой мы узнаем историю каждого героя и причины его участия в турнире. В дуэли мы просто можем сразиться с компьютерным противником или человеком. Набор мини-игр научит попадать в цель, выполнять длиннейшее комбо, сильнейшее комбо и т.д. И выживание – ряд поединков, на протяжении которых здоровье не восстанавливается полностью к началу следующего боя. В некоторых режимах можно выбрать условия боя – до нокаута, до вылета с экрана, огненный круг, захват денег (читай флага) и т.п.

Огорчило, что бои проходят в одной плоскости – это не позволяет полностью раскрыть красоту капоэйры. Но антуражи достаточно милы, иначе не скажешь. Традиционная музыка, естественно, присутствует, но мотивов мало, и во время боя они не меняются. Очки набираются очень медленно и маленькими дозами: чтобы открыть всех персонажей, придется немало попотеть. В целом, впечатление осталось приятное, игра стоит того, чтобы потратить на нее некоторое время. Главное, берегите руки – они еще могут понадобиться вам в ближайшее время.

Wolf

Жанр:
fighting

www.spiritonin.com/capoeirafighter

Разработчик:

Spiritonin Media
www.spiritonin.com

Издатель:

Wild Tangent
www.wildgames.com

Системные требования:

Наличие Flash Player 7
и компа, на котором он
идет

Графика:	8
Геймплей:	9
Звук:	8
Управление:	8
Сюжет:	7

ОЦЕНКА

8



Горошек выходит на тропу войны

Жанр:
strategy
www.popcap.com/games/pvz

Разработчик:
PopCap
www.popcap.com

Издатель:
PopCap
www.popcap.com

Системные требования:
Процессор 1,2 ГГц
512 Мб ОЗУ
128 Мб видео, DirectX 8.0

RE

Доброго вам времени суток, братья и сестры – любители потусторонней нечисти! Наконец-то у нас появился повод собраться вместе и спустя столько времени еще раз убедиться, что мы не одиноки в своих изысках. Не стоит сразу хвататься за свои секиры, арбалеты и футуристические пушки – все это вчерашний день! Ваши снайперские винтовки, гранатометы, автоматы и прочий хлам, который был просто жизненно необходим в Resident Evil, уже не эффективны. Мутировавшие единицы загробного мира стали неуязвимыми, и у вселенной остается только одна надежда... Имя ей горошек!

Plants vs Zombies – веселая аркадная игра, не претендующая на лавры мамонтов игровой индустрии, но в то же время очень увлекательная и колоритная. Представьте себе: полчища зомби собрались у вашего дома, и единственное, что разделяет вас – это небольшой земельный участок. Живые мертвецы деловито приближаются, сверкая кровавыми глазами и замогильным голосом безостановочно повторяя «мозги... мозги... мозги...». Достаточно одному попасть в дом – пиши пропало. На мгновение можно растеряться, но интуитивный интерфейс располагает к себе. Уже после третьего выстрела горошка и отвалившейся конечности лютого супостата понимаешь, что они вовсе не бессмертные монстры из книги Лавкрафта. Тут-то и начинается настоящее веселье.

Геймплей игры своими корнями ушел в сторону стратегии. Добыча ресурсов, тактика и стратегия – все как в больших серьезных играх, но порядком меньше. В наличии только один ресурс – солнечный свет, который можно добывать с помощью подсолнухов, либо специальных грибов (в зависимости от времени суток). Так, посадив у себя перед дверью парочку подсолнухов, можно собрать определенное количество солнечного света, а значит – у нас появляется возможность сажать защитные или боевые растения. Последних в игре очень много, и каждое обладает своими особенными характеристиками. Вот только на поле битвы мы не сможем взять с собой весь ботанический сад, так как арсенал на каждую схватку лимитирован. Перед каждым предстоящим уровнем камера показывает нам зомби, которые будут пытаться пробраться к нам в дом. В зависимости от вида нечисти нам нужно определиться с растениями, чтобы как можно эффективнее забаррикадировать все доступные пути и уничтожить врагов. Дальность стрельбы, возможность атаковать с воздуха и на воде, массовое поражение сектора – те немногие вещи, на которые стоит обратить внимание, прежде чем нажать кнопку «Let's rock!». Так, к примеру, если на задворках вы увидели зомби, парящего в небесах на гелевом баллоне, – вам не обойтись без боевых противовоздушных единиц. Что и говорить, стратегической части игры отведена главная роль, и сражения ближе к концу игры похожи на демонстрационные

ролики игры «Казак». Батареи арбузов и кукурузы расстреливают пехоту нечисти еще на подступах к защитным стенам, враг берет количеством, и вот уже по установленным лестницам зомби попадают во двор. Где-то у входа в дом раздается взрыв вишни, очередной выстрел, свист горошка, зомби как-то нелепо покачивается и падает на землю обезглавленным.

Казалось бы, все понятно и подобного геймплея хватит на несколько часов, но нет: фантазия игроделов разыгралась не на шутку, и из своей идеи они выжали все, что только возможно. Уникальная бонусная система, около 50 разнообразных растений, более 25 видов зомби, различные поля боя и погодные условия, интерактивная клумба и более 100 дополнительных игр – все это позволит вновь и вновь наслаждаться веселыми сражениями растений и зомби.

Plants vs Zombies – отнюдь не бессмертный зубодробительный action. Это не horror, повергающий в ужас с первой картинки. Графическое ядро проекта никто не продает за миллионы, а саундтреки к нему писали не всемирно известные музыканты. Но у нее есть то, чего не хватает большинству игр – мегапозитив, исходящий от нее, чувствуется практически во всем. Будь то белые трусы в сердечках или незатейливая мелодия, под которую хочется напевать веселые мотивчики. У Plants vs Zombies есть душа и то, для чего первоначально были сделаны игры.

Виталий Полищук

Графика: 8
Геймплей: 10
Звук: 9
Управление: 10
Сюжет: 8

ОЦЕНКА 10



THE LAST REMNANT

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ
ШПИЛЫ!



МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ
ШПИЛЬ!



 DIVINITY II
EGO DRACONIS



МОТОР, КАМЕРА!



«Агентство талантов Лилу» – это игра, в которой необходимо развивать собственную киностудию. Талант и врожденное чувство вкуса проявить, правда, не удастся: все, что от вас требуется – угождать актерам: вовремя подать роль, загримировать, направить на сцену, отснять, записать звук и сфотографировать. Набор действий не самый большой, но заскучать не удастся: кликать порой приходится с такой скоростью, что оторваться на глоток чая не смог бы даже сам Цезарь. Периодически игра дает возможность расслабиться: вместо того, чтобы бесконечно щелкать мышкой, надо искать спрятанные на экране предметы. Причем не просто так: некоторые из них могут взаимодействовать с другими объектами, открывая их или меняя их положение. Таким образом можно искать скрытые предметы. За все действия ско-

пом игроку дают награды и деньги: первые просто «пылятся» на виртуальных полках, вторые можно использовать как для покупки новых площадок или примерок, так и для их апгрейда.

Глобальных недостатков у игры два: первый – это то, насколько легко даются победы даже на уровне эксперта. Если играть только ради игры, можно его превзойти в полтора-два раза. Второй – непреходящее ощущение «где-то я уже это видел. Причем не один раз». И ощущение это не пустое – и у издателя, и у разработчика (Puzzle Labs) игр такого рода очень много: кажется, что в некоторых из них просто фигурки меняются и названия действий. Но минусом это может стать только в том случае, если недавно вы играли во что-то подобное: будь то магазинная, кафешная или любая другая экономическая стратегия в облике «казуалки».

Жанр:

казуальная, экономическая

Разработчик:

Puzzle Labs
www.puzzlelab.com

Издатель:

Alawar
www.alawar.ru

Агентство талантов Лилу

ОЦЕНКА

8



СОБЕРИСЬ С СИЛАМИ

По-настоящему качественные игры от игр обыкновенных отличаются малым, особенно, если речь идет об играх казуальных. Тут важны не диалоги, графика и звуковое сопровождение, а оригинальное исполнение и идея. Игр, в которых бы сочетались эти черты, немного, но они есть. Lo-Jen решила показать, что даже из обычного булыжника при грамотной огранке можно сделать изящное украшение: на первый взгляд, «Боевой клон» – обычный скроллер-стрелялка, но в нем есть та самая идея, которая выделяет его из десятков и сотен ему подобных. Это возможность из базового объекта составлять несколько оригинальных кораблей. Подводка к этому простая:

на Землю напали инопланетяне, но «нашим» удалось захватить иноземную технологию – клонирование объектов в реальном времени. Так что, вылетая в форме миниатюрного и ничем не опасного «шарика», при первой же встрече с врагом мы превращаемся в зубатую акулу, которую все боятся.

Вариантов вооружения в результате получается не меньше, а может, даже и больше, чем в полноценном космическом шутере, тем более, что для каждого корабля есть два вида атаки: обычная и сильная, которая требует длительной перезарядки. Если ни то, ни другое не помогает, можно взорвать противника, отбросив на него клонированную составляющую. В следую-

щую же секунду найдется что-то другое и, возможно, даже более мощное.

К плюсам исполнения добавить стоит и ролики (редкость для казуального жанра), а также графику – простую, но приятную. Правда, без недостатков так не обошлось – порой из-за фона, на котором «летают корабли» не видно настоящих врагов. Но это мало отвлекает и не мешает получать удовольствие. Тем более, что в «Клоне» есть еще один режим – встроенная мини-игра, тоже скроллер, только с одним вариантом вооружения и препятствиями между вами и врагом. По сути, это отдельная игра, так что она дает еще несколько часов удовольствия.

Жанр:

казуальная, скроллер, стрелялка

Разработчик:

Lo-Jen
www.lo-jen.com

Издатель:

Alawar
www.alawar.ru

Боевой Клон

ОЦЕНКА

8



Аниии были киибаргиии,
Аниии запаланииили всю планееету.
Киибарги! Планееета!
Запаланяяют планееету!

КВН

ТЕРМИНАТОР:
ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

Стрельба по банкам

Жанр:

action

www.terminatorsalvation-thegame.com

Разработчик:

Grin

www.grin.se

Издатель:

Новый Диск

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати,

шейдеры 3.0

8 Гб HDD

PC | X360 | PS3



Что мы знаем об играх по фильмам? Правильно – они делаются исключительно для скашивания вечнозеленых с доверчивых фанатов оригинального продукта. Впрочем, не так давно нам напомнили, что и такая вот «приуроченная» игра может быть очень и очень даже (с этими словами все вспомнили «Росомаху»). Но, смею вас разочаровать – сегодня на операционном столе такой же приуроченный, но отнюдь не столь же рулезный кусок программного кода, ибо на звание игры «это» тянет с большими условностями. Итак, помидоры к бою, встречайте – Terminator: Salvation.

Первые обломы

Чего в первую очередь ожидают от игр по фильмам? И снова правильно – оцифрованной рожи главного героя, его же голоса и, по возможности, нарезок из первоисточника. Нарезок нет уже по той причине, что действие игры разворачивается за пару лет до событий фильма. Рожи и голоса Кристиана Бэйла тоже нет, так как Мистер Эквилибриум, Престижный Чувак и просто Американский Психопат не дал согласия на использование себя любимого в игре. И правильно сделал, так как мимика персонажей лично у меня породила ассоциации с далеким детством и постоянной рекламой кукол Барби в перерывах между Черным Плащом и Утиными Историими.

Зато в игре есть тема из оригинального фильма, игра-

ет она практически все время и тем самым теряет всю свою эпичность, возвращенную годами регулярных просмотров второго «Терминатора».

О хорошем

Дам вам время на пополнение гнилого помидорного боезапаса и расскажу о том, что есть в игре хорошего. А оно, что странно, все-таки есть. И это – просто суперский мапдизайн. Пускай заводы и лаборатории стандартны, на то они и заводы, а вот разрушенный город сделан очень даже неплохо – совсем не однообразно, в такой постапокалиптический город хочется верить. Но, увы, он линейен как путь призывника на плац.

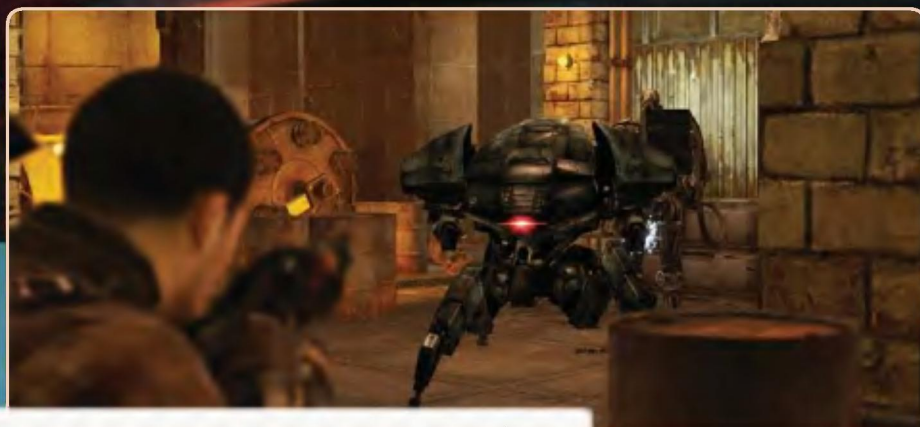
Также в игре есть встроенная мини-игра «Доберись до зубов». Во время загрузок на экран выводится красиво прорисованная башка терминатора, примерно ото лба до носа, и пока идет загрузка, ее можно медленно крутить с помощью мышки. Кто успеет довертеть до зубов – тот крут, ибо лично мне удалось опустить камеру только до десен. Видимо, чтобы увидеть зубы, надо играть не на компе с восьмью гектарами оперативы и двумя гигабайтами видео (Бучер, дюд, пасиб), а на чем-нибудь послабее, чтобы грузиться, соответственно, подольше. Собственно, это вертелово и было самым азартным занятием за всю игру. Круто? Отнюдь. Ну что, набрали помидоров? Кидаем дальше.

О плохом

Итак, первое – вы думали, вы играете в экшен? А вот ни-фига. Жанр игры – симулятор стрельбы по банкам. Ощущение того, что ты просто пришел в тир, не отпускает до самого финального ролика, который стандартен до ужаса – вертолет, на котором мы уносим наши пятки с взрывающегося завода по производству машин. О-о-о, как оригинально.

Второе – о стрельбе по банкам. Не так давно нас порадовали еще одной весьма и весьма неплохой геймой по фильму – игрой со странным названием «Хотел» («Wanted»). Не знаю, чего он там хотел, но все хорошее, что есть в стрельбе по банкам, взято оттуда. А хорошее – это система укрытий и перебежек между ними, которую все мы хорошо знаем по упомянутой игре. Здесь это хоть как-то разнообразит процесс отстрела аж трех типов противников – мелких и почти безобидных летающих хреновин; Т-17, напоминающих носителей двух пулеметов из третьей части, и собственно Т-800 – вполне стандартных стальных скелетов с шестиствольниками. Первые валяются одним попаданием из дробовика, вторые – либо гранатами, либо расстрелом в спину, третьи – расстрелом грудной пластины либо теми же гранатами. В результате весь недоигровой процесс сводится к перебежке на выгодную позицию с забросом гранаты в чугунное





рыло врага или же расстрелом одного в спину. Хотя, изредка попадаются эпизоды, в которых мы рулим орудием на движущемся транспорте и расстреливаем по дороге вышеупомянутые банки, а также роботы-мотоциклы из четвертой части, ну, и еще пару раз – машинские транспортники. Подобные заезды длятся от 30 секунд до полутора минут, и (проверено) на уровне сложности «нормал» в половине из них стрелять вообще не обязательно – мы прекрасно доезжаем до чекпойнта, вообще забив на отстрел металлолома.

Помимо стационарных установок, которые встречаются не часто (но и не редко), нам доступно просто потрясающее количество оружия. Автомат, пулемет, РПГ, гранатомет, дробовик и... и все. Ну, еще два типа гранат, плюс Джон Коннор носит на бедре пистолет (по-видимому, водяной, так как в игре он не используется). При этом одновременно мы тащим аж два вида стволов, и нередко игра подсовывает нам неслабое западло: вот дошли мы до чекпойнта, весь этап приберегая драгоценный РПГ. Смотрим ролик, после которого остаемся нос к носу с наступающими T-800, а у нас на спине вместо эпической вундервафли болтается убогий дробовичок. Облом? Еще какой.

Впрочем, могу вас еще раз порадовать – все вышеописанное безобразие не посмеет долго докучать вашим нервам. Ваш покорный слуга, проходя игру с поисками интересностей (безуспешными), бета-тестингом на предмет мест, где можно вылезти за карту, и прочих глюков, смертями и загрузками потратил на прохождение всех девяти глав аж целых 2,5 часа, ибо на дольше затянуть сей процесс постоянной эвакуации (первых восемь глав) и атаки на завод (девятая) было просто невозможно. Так что, если вы составляете список пройденных игр, и вам не хватает одной для, скажем, круглой сотни – вперед.

О СМЕШНОМ

Смешное в игре, как ни странно, тоже есть. Первосортнейший лулз ожидает нас, когда мы первый раз сталкиваемся с жалкой попыткой машин подделывать хомо сапиенса. Впрочем, это игроку она кажется жалкой, а вот напарники явно думают по-другому. Судите сами – сотоварищи главного героя выходят на небольшую площадку, через которую к ним шагает Это – большое широкоплечее лязгающее создание, с горящими глазами и шестиступельником в правой руке. На первый, второй и третий взгляд этот ходячий апокалипсис

ничем не отличается от обычного T-800, коим, по сути, и является. НО – железный череп прикрыт парой лоскутов резины телесного цвета, и напарники выдают мегафразу «У нас здесь выживший!». Впрочем, Джон Коннор (который, собственно, и есть ГГ) тоже не лыком шит, он выдает вторую мегафразу «Нет! Что-то здесь не так!», после чего начинается перестрелка и, как правило, загрузка, поскольку адекватно воевать после такого лично у меня не получилось ввиду приступа гомерического хохота.

Айлл би бэк

В общем, такая вот ситуация. Сегодняшний пациент в целом жив, но в частности лежит в морге, причем отдельными частями. Рекомендуется разве что для того, чтобы понять, как не надо делать игры. Ну или для банального «поржать». Так что, если вы просто хотите поиграть в хорошую игру – установите Prototype или Cronicles of Riddick: Dark Athena и получайте кайф. А ширпотреб вроде сегодняшнего пациента оставьте для вскрытия нам, журналистам, отделяющим ради вас зерна от плевел, а рулез от аЦтой.

Михаил «Фох» Лисица,
специально для отделения
игровой патанатомии



Графика:	8
Геймплей:	4
Звук:	5
Управление:	10
Сюжет:	1

ОЦЕНКА

5



Strikeforce подкрался незаметно, хоть и был издалека

Удар изподтишка

Жанр:

action-RPG

www.dynastywarriorsstrikeforce.co.uk

Разработчик:

Omega Force

Издатель:

KOEI Corporation

www.koei.com


Из года в год KOEI кормит нас одной и той же кашей, только под несколькими названиями. То у них выходят новые «Samurai Warriors», то очередная часть «Dynasty Warriors»... В прошлом году они смогли по-настоящему удивить: собрали вместе персонажей обеих серий и сделали свой самый многолюдный проект «Warriors Orochi». Героев получилось много, супостатов они рубали эффектно, но все же не хватало этой игре чего-нибудь такого, чтоб душа бывалого Warrior'a развернулась и не сворачивалась до самых финальных титров.

Новая часть этой бесконечной исторической эпопеи, созданная специально для PSP, не обещала ничего нового. И я, честно говоря, ожидал, что нам подсунут ту же жвачку, что мы жевали в прошлых частях, с оправданием на фантике «проверенная временем и полюбившаяся многим игровая механика». Но... тут то я и прогадал – собравшись погонять полчаса в «Dynasty Warriors: Strikeforce», в итоге выпустил приставку из рук только когда аккумулятор сел «в нуль».

Разработчики все же взяли себя в руки и существенно изменили игру. Дело даже не в том, что локация на карте стала меньше по размерам – это с лихвой компенсируется появившимися препятствиями и ловушками. Теперь мы бегаем не по футбольной площадке, покрытой зеленым бетоном, а по вполне адекватной местности, с кустами, холмиками и оврагами. Дело даже не в том, что врагов на отдельной взятой локации меньше – мы все равно остаемся человеком-армией, круша-

щим врагов пачками. Но теперь среди них появились колдуны со способностями к левитации, да и офицеры стали не такими уж простыми соперниками, еще и многэтажные боссы появились, победить которых еще труднее.

Все эти визуальные улучшения – мелочь по сравнению с тем, какой переработке подверглась сама механика игры. Strikeforce намного ближе к action-RPG, чем к классическим представителям серии. Нам дали «домашнюю» локацию, с которой будет начинаться каждая наша миссия. Поначалу это деревня, но отвоевав более солидную «столицу», мы переберемся в нее. Эта деревня сильно напоминает свой аналог из Diablo. Тут можно купить различные зелья, выковать оружие, приобрести орбы, улучшающие характеристики оружия, или обучиться новым умениям. Также в местном храме можно выбрать текущего персонажа (в храме их всего трое, но эту троицу мы набираем из более чем сорока героев в начале игры). Еще в деревенском обменнике можно поменять одни ресурсы на другие. Иногда это практически единственный способ получить вожделенную железку для шинковки врагов. Плюс здесь можно получить побочные задания, которые помогут поднакопить денег на нужные умения и снаряжение. Но деревня тоже поначалу кажется не особо интересным улучшением на фоне того, как изменилась боевка.

Здесь нас ожидает самое вкусное. Разработчики усовершенствовали управление и стили боя, так что помимо обычного и сильного ударов, у нас в арсенале появились комбы из связок блока, ударов, прыжков и ускорений. Теперь схватки с противником превратились в танец

смерти, очень близкий к боям в «Devil May Cry». Также нам дали возможность таскать с собой второй, вспомогательный, вид оружия. Причем в отличие от основного, мы не ограничены в его выборе привязанностями своего героя. Пересменку вооружения можно проводить в любой момент боя, что позволяет создавать невообразимые связки ударов. И, наконец, еще одна вкусность – в Strikeforce героям добавили режим «Awakening». В него можно войти, когда заполнится ползунок ярости, набирающийся во время боя. При этом внешность героя полностью преобразуется, наполняясь бешеной силой и энергией. Но преобразование не только внешнее. Если в обычном режиме наш персонаж – это человек-армия, то в Awakening он превращается в атомную бомбу, раскидывающую тела врагов по уровню. Силы и возможности персонажа увеличиваются в несколько раз, он выше прыгает, сильнее бьет, быстрее передвигается. А потратившись на развитие навыков связанных с «просветленным» режимом, можно существенно упростить сражения с офицерами, которые тоже не брезгают этим режимом.

Нововведений море, и я рассказал только о половине, но самое главное – это кооперативное прохождение командой до четырех человек. Толпой не только проще «раскалывать» особо сложных боссов, но и намного веселее, плюс появляется возможность торговать друг с другом. В общем, игра «маст хэв» для каждого PSP-шпилера, неравнодушного к action-RPG.

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 11

Telo



I am Band, Rock Band...

«Привет, парни!» – ураганом ворвалась в редакцию Pantera SLS. И сразу с порога ошарашила присутствующих: «Знаете, я тут сериальчик один увидела. «Ранетки» называется.. Так вот, появилась у меня на его почве идея! Давайте тоже сделаем рок-группу, будем песни сочинять-играть, и про нас сериал снимут, популярными станем, денег заработаем. А?» Дружный звук отвалившихся челюстей послужил завершающим аккордом этого монолога. «Че? Че?! ЧЕ?!» – только и смогли выдать из себя оказавшиеся в ненужное время в ненужном месте BondD, Fox и Wolf. Последующие два часа мы пытались отмазаться от участия в новом предприятии. Но ни один из аргументов не спас от ее притязаний: ни наступление тиранид на позиции Fox'овых ультрамаринов, ни горы необработанных разведанных на столе BondD'a, ни самый разгар боя за Глагне в хом-паге Wolf'a. Спор закончил фаталити Panter'ы: «Я уже слова написала, под пущенную задом наперед «Юний орел». Зачетно вышло!»

Грохот барабанов, выстрелы фейерверков, глухой стук падающих в обморок бабушек Свершилось! Самый популярный после Guitar Hero музыкальный симулятор добрался до карманных консолей. Путь выдался трудным: в процессе адаптации разработчикам пришлось отказаться от ставших незаменимыми во «взрослой» версии гитар, ударной установки и микрофона – иначе PSP могла плавно перейти в разряд стационарных платформ и начать соперничать

с PS3. Такой вариант никому не был выгоден, поэтому весь процесс игры перенесли на уже имеющиеся элементы управления. Вы думаете, разработчики отказались от нескольких инструментов? Никак нет, какой же это был бы Rock Band? Они реализовали все четыре компонента рок-группы: гитару, бас-гитару, барабаны и вокал, но играть мы можем только на одном из них, по ходу исполнения песни перескакивая с партии на партию. Это более чем просто сложно – только настроишься на ритм гитары, как пора «браться» за микрофон или барабанные палочки. На начальных мелодиях это не доставляет больших проблем, но в песнях с быстрыми и сложными партиями становится очень сложно не сбиться и не потерять контроль над группой.

Первое выступление наша группа «Baggers of SHPIL» чудом не провалила: Wolf и BondD отчаянно терялись в перевернутых гитарных партиях, и только Fox да Pantera вытянули песню. Первый за счет того, что партия ударников была простой, а вторая – за счет того, что два дня на радость соседям-строителям тренировалась по ночам на караоке. На удивление, нас не выкинули со сцены, а даже заплатили за выступление, да еще и несколько посетителей впечатлились творческой на сцене какофонией и подошли за автографами. Хм... Если так и дальше пойдет, то мы действительно раскрутимся, станем популярными, будут нас по радио «Проминь» крутить или «Шансон». Ну, раз пошла такая жара,

не мешает и о внешнем виде позаботиться, да инструменты обновить – Fox, вон, вместо нормальных барабанов вынужден на бочках из-под соляры играть. Пошли в Рок-Магазин, поглядим, что там смогут предложить.

Unplugged, несмотря на урезанность по сравнению со старшей версией, вышел не менее интересным, чем тот же DJ Max. Помимо привычного Quickplay и карьерного Tour, в Extras досыпали еще режим «на выживание», где важна каждая нота, и «разогрев», где можно не перескакивать с инструмента на инструмент, а играть одну партию. Но, несмотря на это, самым интересным режимом оказался Tour. Здесь мы можем создать группу своей мечты, и постепенно, путешествуя по разным городам, превратить ее в самый популярный в игровом мире Rock Band.

Поход по магазинам выдался удачным – прикупили инструментов, обновили гардероб, модно постриглись (покрасили Panter'у в синий цвет). Нам даже за стильность денюжат накупили и минивен подарили, хотя, может, все-таки помогли репетиции. Теперь, после Жмеринки, наша цель – Шепетовка. Говорят, там клуб в два раза вместительней, и платят больше. Прощай, оседлый образ жизни. Да здравствуют гастроли!

События статьи выдуманы. Все совпадения с реально существующими людьми, никнеймами, городами, сериалами и играми, совершенно случайны и вызваны длительным воздействием недосыпания на организм автора статьи.



Жанр:

музыкальный тренажер
www.rockband.com/games/unplugged

Разработчик:

Backbone Entertainment
www.backboneentertainment.com

Издатель:

EA Entertainment
www.ea.com



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА **11**



ФОБОС
1953

Бояться подано

Жанр:
adventure
www.phobos.ru

Разработчик:
Phantomery Interactive
www.phantomery.ru

Издатель:
CP Digital
www.cpdvd.ru

Дата выхода:
осень 2009 г.

RE

Отой чарующей атмосфере, которая царит в Питере, знают все, кто там был хотя бы один раз – этот город буквально окутан мистикой и тайнами. Поэтому неудивительно, что тут обитает одна из самых загадочных команд разработчиков – Phantomery Interactive. Загадочная она потому, что игры у нее получаются исключительно необычными, в некотором смысле этого слова даже арт-хаусными. А еще для некоторых загадка, что это за чудо-трава, от которой в голове рождаются такие интересные идеи: вышедшая в прошлом году игра Sublustrum стала самой необычной в своем роде, исключая разве что The Path и Тургор. Кстати, Sublustrum получил не только признание игроков, но и награду на КРИ как лучшая приключенческая игра. И в этом году на все той же Конференции Разработчиков Игр, проходившей в Москве 15-17 мая, их новый проект – «Фобос: 1953», победил в этой же номинации. Жаль только, что игру ждать придется до осени: в связи с переносом даты выхода на экраны фильма «Фобос» с релизом игры тоже решили повременить. Тем не менее, это не означает, что игра будет пылиться на полке все лето: содержимое проекта планируется увеличить за счет новых локаций и паззлов. Ну, а пока что разработчики в лице генерального директора Георгия

Белоглазова и арт-директора Дениса Тамбовцева согласились ответить на наши вопросы. Увы, но рассказали они нам не только о приятных особенностях игры – среди полученной информации была и новость печальная: вторая игра, которая была на разработке («Карантин»), временно заморожена. Будем надеяться, что это «временно» действительно будет недолгим, и в скором времени после выхода «Фобоса» мы получим в свои загребушки ручки второй страшный и прекрасный мир.

«Ш!»: Расскажите, пожалуйста, о сюжете будущей игрушки и о том, как появилась идея ее создания? Почему именно НКВД?

Phantomery: «Фобос 1953» изначально задумывался как приквел к триллеру «Фобос», но затем он перерос в нечто большее, став совершенно самостоятельным проектом со своей историей и персонажами. Главный герой – советский инженер, специалист по высоковольтным системам. Его доставляют в бункер для проведения экстренного ремонта электрооборудования, и в процессе работы происходит взрыв. Системы жизнеобеспечения бункера перестают функционировать. Когда герой приходит в себя, он обнаруживает, что весь персонал был эвакуирован

и бункер законсервировали. Основная задача – выжить и выбраться на поверхность, причем в процессе прохождения игрок сможет узнать о весьма странных экспериментах, которые проводили в этом комплексе. НКВД было выбрано неслучайно. Эта организация на протяжении многих лет пристально занималась вопросами сверхъестественного, биоэнергетики, регистрации «мыслеформ» – вплоть до оккультных тем. Для этих целей в структуре НКВД существовали специальные отделы. Во многом это было зеркальным отражением исследований СС и Аненербе в нацистской Германии.

«Ш!»: Это уже вторая ваша игра, которую классифицируют как «психологический квест». Что, по вашему мнению, стоит вкладывать в это понятие и почему ваши игры именно такие?

Phantomery: Определение жанров в большей степени нужно игрокам и журналистам, чтобы было проще классифицировать разные игры. Поэтому мы не вкладываем в это понятие сакральный смысл. Все просто: наши игры основаны на решении паззлов, выполнении квестов, а «психологический» означает, что движущей силой сюжета (и силой, воздействующей на главного героя) в первую





очередь являются проявления эмоциональные и ментальные, а не физические.

«Ш!»: В описании игры говорится об «атмосфере изоляции и напряженного ожидания», в чем именно она будет проявляться?

Phantomery: Описывать атмосферу очень сложно, если вообще возможно. Это то, что вы ощущаете, находясь внутри игрового мира. Для этих целей мы задействуем все возможные средства: сюжет, графику, звук, скриптованные сцены и различные состояния протагониста.

«Ш!»: Говорят, что ради того, чтобы сделать антураж более реалистичным, вам пришлось посетить бомбоубежища, это правда? Насколько сложно туда было попасть и что интересного там удалось увидеть, что не попало в игру?

Phantomery: Да, но не только бомбоубежища. Мы ездили фотографировать законсервированные ракетные шахты и бункеры, различное военное оборудование. Проход на такие объекты, как правило, успешно открывает пара бутылок водки – да и то, если есть охрана.

В игру не попали многие объекты сугубо военного назначения. Те же ракетные шахты, пусковые тоннели – они выглядят эффектно, но не вписываются в концепцию проекта.

«Ш!»: Будет ли игра линейной? Насколько она

насыщенна событиями, насколько длинной она будет в прохождении?

Phantomery: Мы изначально решили прорабатывать одну линию повествования, и все силы были посвящены именно ей. Благодаря этому и удалось создать насыщенный событиями геймплей в столь специфичном окружении подземного бункера.

Если говорить о времени прохождения игр в жанре adventure, то оценивать его довольно сложно. Например, первый «Myst» можно пройти за три с половиной минуты. На форумах фанаты рассказывали, что проходили «Sublustrum» за пару часов, а кто-то не мог пройти первые два эпизода несколько дней. Здесь всё субъективно. В очень усредненном значении, время прохождения «Фобоса» около 4 часов.

«Ш!»: Исходя из оригинальности игрушки, какова будет ее финальная цель, что придется делать игроку, чтобы ее добиться?

Phantomery: Главная тема игры – исследование страха. Но мы не стремимся просто напугать игрока. Основная задача – показать, как страх может влиять на восприятие человека. И как следствие, важны ситуации, происходящие в процессе игры, финальная же цель проста – выжить.

«Ш!»: Будет ли в игре что-то оригинальное кроме сюжета и воплощения «ощущения ужаса»?

Phantomery: Мы максимально попытались разнообразить типы игровых пазлов. И даже, казалось бы, простые известные игровые ситуации обрели более интересную аудиовизуальную форму.

Большой акцент был сделан на динамические постэффекты, совершенно не свойственные играм этого жанра. Любители приключенческих игр будут приятно удивлены рядом технологических нововведений визуального плана, основная задача которых – большее погружение в атмосферу игры.

«Ш!»: Скажите, на игроков ваши игры действуют... ну... несколько устрашающе что ли... а самим не страшно делать игру? ☺

Phantomery: Да, многие писали, что играть в «Sublustrum» было жутко. Но делать игру, конечно, не страшно: ведь ты в курсе всех событий, которым предстоит произойти.

Меня лично поразили некоторые откровения игроков после прохождения «Sublustrum». Я не ожидал, что такое большое количество людей так сильно проникнется атмосферой игры, что многие так углубятся в исследование игрового мира и сюжетных символов. Некоторые игроки признавались, что не смогли сдержать слез по окончании прохождения, и подобные отзывы совершенно не привычно слышать о компьютерной игре, а значит, мы со своей задачей справились.



Моддинг TIE Interceptor

Часть 2

Мы продолжаем серию статей с практическими примерами моддинга компьютеров и компьютерной периферии. Основная их цель – развеять миф о том, что моддинг – это занятие для избранных, требующее слишком много денег и ресурсов. На самом деле, для того, чтобы превратить унылый и скучный ПК в компьютер настоящего шпилера, нужно только желание и интересная идея, а реализация – дело опыта. Именно поэтому мы стараемся на простых примерах показать различные способы воплощения тех или иных задумок. Чтобы, вооружившись этими знаниями, вы могли решиться вступить в ряды моддеров и приняться за реализацию своего собственного проекта. Мы начали с компьютерной мышки, потом сделали необычные наушники, а теперь добрались и до вебкамеры, любезно предоставленной нам на растерзание компанией Logitech. Несколько номеров назад мы подготовили необходимые материалы, сделали заготовки, а теперь покажем, как легко обычная вебкамера превращается в один из символов вселенной Star Wars – имперский истребитель TIE Interceptor.

Предсборочная подготовка.

Если вы думаете, что после обработки крыльев мы сразу приступим к сборке модели, то вы крупно ошибаетесь – для начала нужно определиться, как их к камере прикрутить. Мы не стали придумывать велосипед заново и решили закрепить крылья на стержнях, задекорировав их потом моделинговой пастой. Для крепления нам понадобится просверлить отверстия в крыльях и в корпусе самой вебкамеры. Чтoб эта процедура не оказалась для техники фатальной, мы разбираем ее корпус, аккуратно извлекаем электронную начинку, намечаем расположение отверстий (чтобы стержень не упирался в плату с камерой) и делаем отверстия. С крыльями все проще – просверлил и порядок.

Сборка

Сборку лучше начинать с корпуса камеры – закрепленные стержни можно сразу облепить моделинговой пастой, оставив только место для крепления крыльев. Такая последовательность сборки позволит избежать проблем с обработкой пасты из-за закрывающих часть доступа изгибов крыла.

Закрепив крылья и скрыв кончик стержня моделинговой пастой, нужно

дать конструкции время хорошо просохнуть. Через сутки или двое можно приступать к следующему шагу.

Обработка и окраска

Моделинговая паста застыла, и теперь на поверхности устройства можно добавить мелкие детали, придав модели более профессиональный вид. Главное не перестараться: конструкция все же достаточно хрупкая, и, если приложить слишком большие усилия, есть риск сломать не только застывшую пасту, но и корпус вебкамеры.

Проработав детали, мы готовим модель к окраске. Для начала заклеиваем объектив камеры малярским скотчем. Потом легонько проходимся мелкой наждачкой по модели, стараясь просто очистить поверхности, а не счистить с нее всю детализацию. Затем сдуваем пыль и наносим баллончиком тонкий и ровный слой грунтовки, стараясь избежать появления подтеков.

Загрунтованную модель оставляем просыхать на сутки, накрыв какой-нибудь коробкой для защиты от пыли.

Теперь приступаем к покраске. В идеале, ее нужно делать аэрографом с автомобильной краской, тогда мы получим



1. Искать что-то специальное для стержней мы не стали – все рано их не будет видно.



3. Освободив корпус от начинки, можем приступать к «операции»



4. Отмечаем место для сверления отверстий, посмотрев предварительно, чтобы стержни ни во что не упирались



2. Аккуратно разбираем камеру, запоминая размещение ее внутренностей



5. Рассверливаем отверстия под стержни в корпусе камеры



6. Рассверливаем отверстия под стержни в крыльях

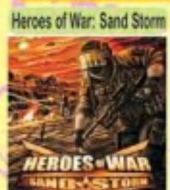


Контент-услуги доступны для абонентов MTC, JEANS, EKOTEL, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)

СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**

Докладніше дивитися список телефонів на сайті: **www.etobomba.com** або **wap.etobomba.com**

Зроби сюрприз друзі, коханий людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контента вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати MTC, JEANS, EKOTEL, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567



Тільки вперед - даже знаю, що кожда все закончиться, тебе некому будет ждать...

6110163603



Второй штурм на свои Heroes of War поразит в атмосферу войны будущего.

6110274603



Реалистичная динамика управления, столкновения и катастрофы.

6111199603



Придите через руины заброшенного города, исследуйте лабиринты подземелья.

6110060603



Железный Человек не уступит по своей крутизне ни Человеку-Пауку, ни Халку...

6110061603



Три известных компьютерных хита в одном комплексе само по себе звучит неплохо.

6110062603



Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бесплатные просторы игрового мира. Три игровые расы, девять игровых классов, более ста существ, сотни уникных и способностей героев, мощная магия и социальные способности героев, и многое другое ONLINE!

Для заказа отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061



60 копеек



60 копеек



60 копеек

Age of Heroes - ON-LINE!



Игра, созданная по Battle City на Денди. Уникальной игрой, зарабатывай монеты, прокачивай свои танчики. Отправь код 6111217603 на номер 7061

6111217603



Всем "Алладинам" и разнорабочим Принципам! Интерактивная аркада на мобилье.

6100350603



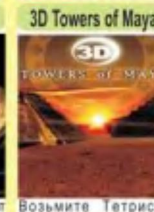
Тебе предстоит укачать от логии, сопроводить дальнобойщиков...

6100126603



Возьмите Тетрис, измените геймплей, добавьте спецэффекты и бонусы.

6100395603



Теперь бравоу разведчику Штирлицу предстоит отправиться по следам диктатора.

6100156603



Первая в мире полностью трехмерная анимированная Камасутра.

6100390603



Демонстрирует, каким привлекательным на самом деле может быть ваш офис.

6110087603



Незаменимый гид для тех, кто хочет хорошо провести время на природе.

6110087603



60 копеек

6110087603



Бас ждут невероятные приключения, ведь повсюду зло снова показало...

6100292603



Нет бессмертных людей, или бессмертных богов - но бессмертные сказания о них, и легенды, истории о великих героях.

6100651603



Лучшая подготовка стратегии. Теперь ваш герой путешествует не один, а с группой.

6100850603



Бессмертные сказания и легенды - более 80 видов артефактов доспехов, оружия, магических предметов.

6110095603



О последнем герое, на плечи которого легла самая тяжелая ноша. Весь мир.

6110149603



Преследуемый и одинокий, он был единственным, кто видел, что ждет мир...

6110168603



3D Flower Towers - это динамичная и яркая головоломка. Супер графика и звук.

6100652603



Real Lines - игра, которая стала головной болью большинства директоров.

6100007603



Это настоящий командный экшен. Демонстрирует или Завоевывает флаги...

6100004603



Молодой маг-друид, постигает тайны мироздания. Его ждут красивые ландшафты...

6100015603



Под тобой пыльный байк. Соперники уже понимают, для них эта гонка проиграна.

6100080603



Прыгающий шарик, колесный, излучающий свой путь. Полюбуйся на его пути.

6100629603



Увлекательная и полностью трехмерная логическая игра. Приятная музыка.

6100733603



Чтобы положить конец разрушениям, властители кланов заключили договор...

6100018603



Будущее боевые танки в сверхреальном 3D исполнении...

6100847603



Безжалостная расправа и специальные эффекты взрыва гранат и выстрелы.

6100728603



Песок, радиоактивные пустыни, плавающие под бронированными колесами машины.

6110090603



Потрясающие ландшафты, невероятные дорожные битвы, 4 территории.

6100010603



Драки, перестрелки, крутые погони, все только начинается в новой игре по мотивам.

6100240603



Новые земли, ресурсы - все это позволяет управлять миром, управляя кораблем...

6100955603



О славных богатырях! Увлекательнейшая история и волшебная атмосфера...

6100950603



Игра по мотивам мультфильма "Алеша Попович и Тугарин Змей". Самые жестокие морские баталии.

6100155603



Готовы опережать противников на десятки очков, отправлять в лузу по три шара.

6100723603



Единственное место, где вы можете увидеть на ринге обоих братьев друг против друга!

6110234603



Нанимайте корабли, командуйте флотилиями, возглавьте абсорбцию.

6100887603



Богатырь Добрыня Никитич отправится на поиски похищенной пленницы.

6100428603



Побывайте там, где никогда не ступала нога человека, где от огромного давления.

6100727603



Самый не обычный симулятор игры в гольф: участие запястьем и лодом.

6100241603



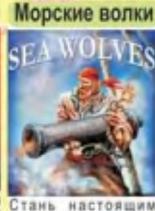
Вы можете играть не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями.

6100008603



Самая развлекательная аркада для мобильных телефонов. Коварный диктатор.

6100103603



Стань настоящим морским волком. Самые жестокие морские баталии.

6100046603



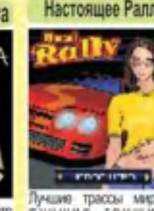
Безумные драки, несколько героев и большое количество противников.

6100017603



MahJong The Maya это старинная игра-головоломка.

6100024603



Лучшие трассы мира и лучшие гонщики. Безумная скорость и крутые виражи.

6100020603



Захватывающий неллинейный сюжет. Сверхреальный 3D движок, Апокалипсис Зоны.

6100890603



Популярная игра, известная как "Реверси" или "Отелло", привнесена из Китая.

6100016603

Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тысячи бесплатных единиц контента для твоего телефону!

ЗАТ "Київстар Дс.Ем.", ліцензія ДКЗУ №099993 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Українська радіосистема", ліцензія НРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НРЗУ АБ №222733 від 17.11.2005 р. Ліцензія Мінтранс/з'язу серія АА № 728189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р.

Вартість відправлення повідомлення на номер 4767 - 7 грн, 4869 - 3 грн, 1869 - 16 грн, 331030 (послуга для комерції).

Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81



7. Вставляем стержни в корпус камеры, контролируя их симметричное размещение



8. Вклеиваем стержни в корпус. Лучше всего для этого использовать эпоксидный клей



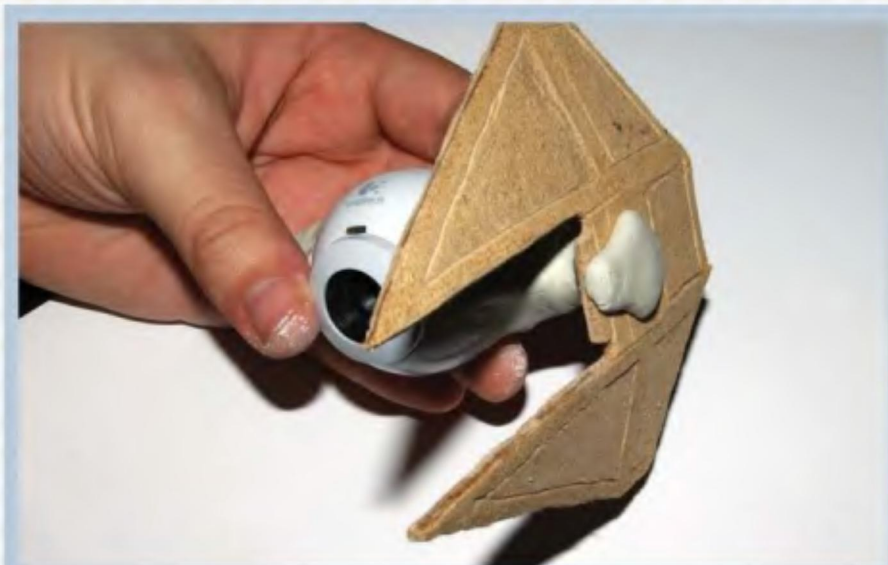
9. Аккуратно собираем камеру, не забывая «лишние» детали – после моддинга вставить их обратно будет очень сложно



10. Залепляем стержни моделинговой пастой



11. До установки крыльев стараемся придать ей близкую к идеалу форму, чтобы потом пришлось меньше обрабатывать



12. Приклеиваем на подсушенную конструкцию крыло и закрываем стержень моделинговой пастой

прочное и долговечное покрытие. Но даже если аэрографа нет, не стоит расстраиваться – для завершения работы также подойдут моделистские эмали или акриловые краски. Сначала мы наносим основной серебристо-белый слой и даем ему просохнуть. В зависимости от типа краски на это может понадобиться от пяти минут до суток. Когда основа просохнет, можно приступать к прорисовке деталей. Не стоит

забывать, что если нужно дорисовывать другим цветом поверх свежей покраски, то надо сначала дать ей хорошо просохнуть. А то нижний слой может смешаться с верхним, образовав разводы, или просто отслоиться.

После полного просыхания поверхности вебкамеры стоит ее залакировать. Делаем мы это для улучшения устойчивости окраски к истиранию. Помимо защитного эффекта

лак также добавит покраске эффект глубины и улучшит внешний вид модели. Завершив покраску и лакировку, можно снять скотч, защищавший объектив вебкамеры.

Вот и готов еще один наш моддинг-проект. Как видите, ничего сложного в нем нет. Главное, это идея и желание, а способ достижения цели, материалы и немного времени всегда найдутся.



13. Когда паста подсохнет, детализируем фактуру, прорабатывая мелкие элементы



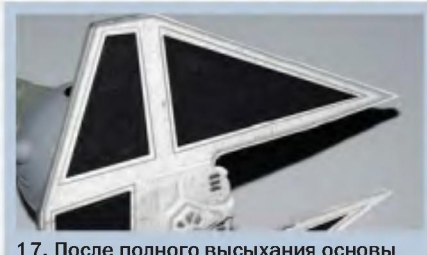
14. Тщательно, но не сильно ошкуриваем получившуюся модель



15. Наносим грунтовку, заклеив скотчем объектив



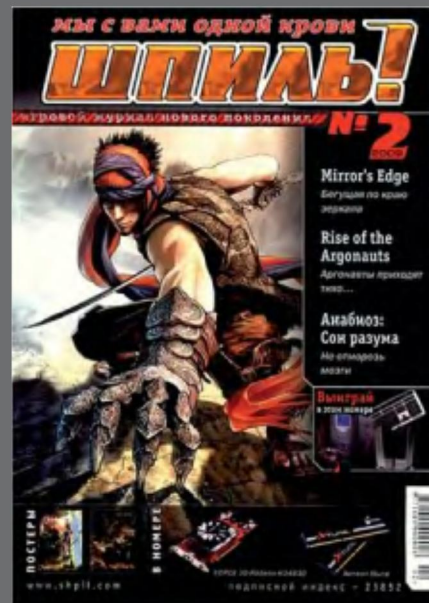
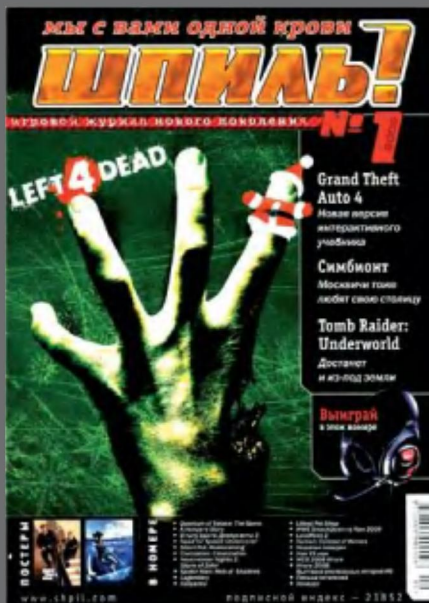
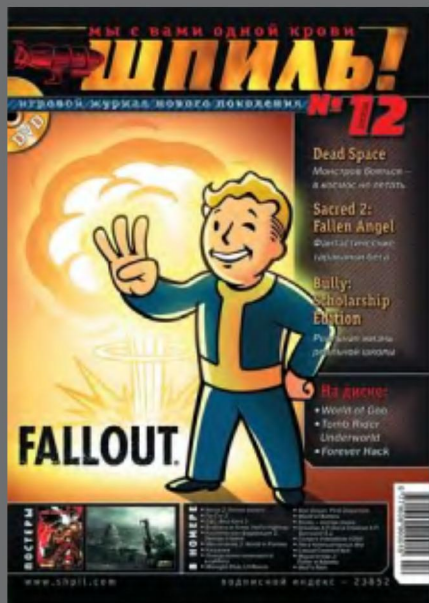
16. Подсушив модель, окрашиваем ее в основные цвета



17. После полного высыхания основы прорисовываем детали, потерявшие при окраске

Продemonстрируйте нам свои проекты или расскажите идеи для моддинга. Самый активный моддер из числа приславших письма в редакцию имеет шанс получить в подарок вебкамеру Logitech QuickCam Go, превращенную силами редакции в TIE Interceptor. Ждем ваших писем!

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «75 грн 00 коп.», а ниже – «Семьдесят пять грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки до конца года: «Шпиль!» – 45,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 75,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555

от «1» июля 2009 г.

Плательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Август 2009	Декабрь 2009	1	45,00
Шпиль! С диском			1	75,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

N-Gage

ОДНА БУКВА РЕШАЕТ ВСЕ



Давно уже прошло время, когда мобильные игры были простыми и не интересными для настоящих ценителей развлечений. Пусть они пока что и не красивее компьютерных и приставочных собратьев, но уродцами их уж точно не назовешь. Да и времена, когда такие игры делали любители «на коленке», давно прошли. Сейчас это целая индустрия, со своими лидерами, проигравшими и любимцами публики.

Прорваться в лидеры не так просто, как может показаться – наученный горьким и не очень опытом геймер не спешит повторять ошибки прошлого: к играм для мобильного люди подходят тщательнее, чем к их компьютерным собратьям в прошлом. Поэтому компания Nokia, тот самый известный многим производитель мобильных телефонов и платформ для них, программного обеспечения и аксессуаров, уже несколько лет бьется над этой задачей и все никак не может добиться настоящей популярности.

Речь, конечно же, идет об N-Gage. Той самой платформе, которая изначально была заточена только для некоторых аппаратов и поставлялась именно в них, а потом расширилась. Начиналось все с нескольких интересных внешне и внутренне аппаратов, появившихся в 2004 году. Второй телефон вышел годом позднее, Nokia N-Gage QD стал подтверждением того, что аппарат пришелся по душе геймерам. Но не все поняли, в чем именно соль – для многих это был просто телефон, на котором было

играть удобнее, чем на всех остальных вместе взятых.

Поэтому, да и еще по ряду причин, настоящей датой рождения N-Gage стоит считать позапрошлый, 2007 год, весна которого стала для производителя де-факто роковой. Платформа была опробована, признана интересной и перспективной, но какой-то слишком пресной: игр было мало, стоили они дорого, шли лишь на нескольких телефонах, демок к играм и в помине не было.

Появились они в большом количестве как раз за прошедшее с весны 2007 года. Сейчас их уже больше 30, а в скором времени станет больше 50, а то и под сотню. Ну да, это меньше, чем игр компьютерных, но все-таки достаточно для того, чтобы найти себе что-то по душе. К тому же, игры стало проще использовать: их можно загрузить из сети, а платным считается ключ – именно его покупаешь, чтобы играть в полную версию. Почти что к каждой игре есть демка – можно опробовать даже те, ключи для которых в Украине еще недоступны. Так что выбор действительно немалый и развлечься есть чем. Более того, забегая немного наперед, скажем, что многие игры сами по себе можно назвать шедеврами, другие же – просто оставляют о себе достаточно приятные ощущения.

Чтобы было проще разобраться с тем, что есть что, расскажем о каждой из игрушек, которые нам удалось опробовать, более подробно.

ASPHALT 4: ELITE RACING



Начнем по нарастающей – с самого простого и наименее приятного к наиболее качественному и интересному. Итак, перед нами Asphalt 4: Elite Racing. Это продолжение старой, выпущенной еще в 2004 году, гонки, которая с тех пор мало изменилась. Тогда она была шедевром, теперь – это всего лишь пережиток прошлого. Но ведь играем же мы до сих пор в «Марио», да и серия о похождениях Принца Персии держится не только на драйве и приключениях, но и на любви к самой первой ее части. В общем, внешне игра почти не изменилась: машины и трассы выглядят размытыми, детализация практически нулевая.

Неизменной осталась и система прокачки машины. Деньги, полученные в заездах, только открывают детали, а выбирать их можно вне зависимости от суммы. То есть, одновременно на тачку можно

поставить все и вся, не думая ни о финансовой стороне дела, ни о том, что она станет слишком тяжелой. Ну, да не ради реалистичности мы играем на мобильном, а драйва на трассах в Asphalt 4: Elite Racing хватает и без того. Он подкрепляется не только скоростью, но и возможностью сталкивать машины конкурентов и прочие подвижные детали на трассах в тартарары. Таким можно развлечься далеко не в каждой игре, что само по себе приятно, да и напрашиваются

ассоциации с легендарным Burnout.

Количество машин выросло в разы, равно как и мотоциклов. Теперь тут есть не только неизвестные нам тачки, но и такие легенды, как Ferrari и Mustang. Еще одним нововведением стал мультиплеер; с его помощью можно поиграть в сети Интернет с живым противником и показать, на что ты способен.



CAFE SOLITAIRE 12



Одно название может отпугнуть от игры сразу же толпы народа: это все равно, что приглашать настоящего рокера идти с тобой на концерт «Ранеток». Но любители этого дела есть, раз оно существует. К тому же, игра всего одна, и это радует – и тех, кто в такое не играет, и тех, кто без ума от карточных раскладов. Последних порадует и то, что в этой игре разработчик собрал сразу 12 игр – не придется качать каждую отдельно и за каждую же отдельно платить. Итак, к вашим услугам Klondike, Freecell, Pyramid, Poker, Spiderette, Flower Garden, Scorpion, Yukon, Golf, Calculation, Seven Sisters, Beleaguered Castle. Для каждой из игр можно прочитать правила, а потом пройти обучение.

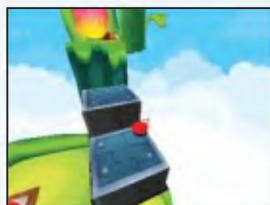
Дополнительным бонусом идет развитие собственного кафе – развлечение для любителей тамагочи и симсов. Соревноваться, у кого кафе круче, можно в онлайн, что увели-

чивает количество потенциальных игроков и времени, которое игра у вас отнимет.

Но приятно не только это. Радует и то, сколько внимания уделили в такой простой игре звуку и графике. Музыка простая, но она не надоедает, не отвлекает от собственно процесса игры, скорее наоборот – дополняет его. Что касается картинки, она не может похвастаться крутизной, но детали решают все: от кружки с кофе идет пар, одежда на персонале и посетителях смотрится реалистично и... просто велико-

лепно. Так что, даже не являясь и близко фанатом игр такого рода, я был очарован Cafe Solitaire 12 на несколько минут и еще на несколько часов увлечен. Немало, как для простого обывателя. А вот истинный «картежник» засядет за Cafe Solitaire 12 надолго – это вам не простые офисные пасьянсы раскладывать, тут выиграть сложно и надо долго думать прежде, чем сделать хоть что-нибудь.



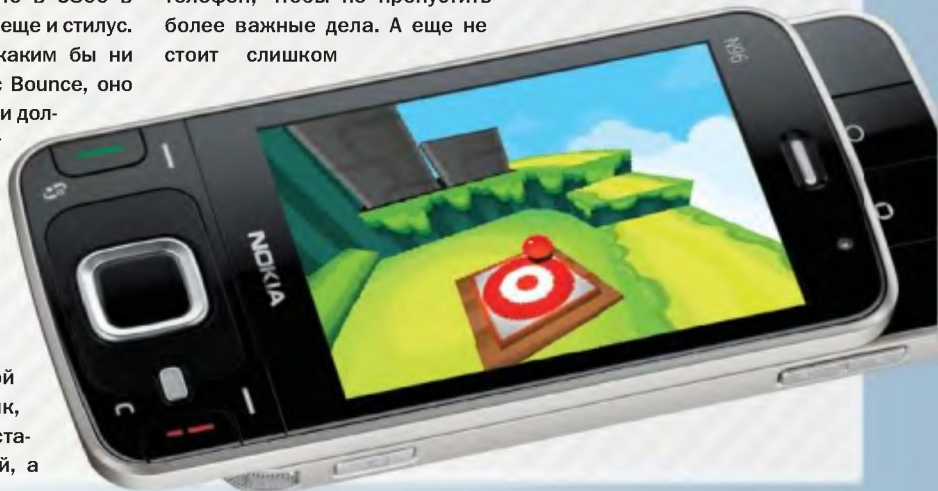


С Bounce знакомы могут быть не только те, у кого есть N-Gage, но и прочие обладатели аппаратов этого производителя. Дело в том, что игрушку эту установили, например, в сенсорный Nokia 5800, только изменили немного. Если в обычных аппаратах главным героем можно управлять с помощью отклонений навигационки или движения самого телефона, то в 5800 в работу включается еще и стилус. В любом случае, каким бы ни было знакомство с Bounce, оно остается приятным и долгим. Игра поражает одновременно своей простотой и тем, насколько интересно в нее играть, насколько надолго она затягивает.

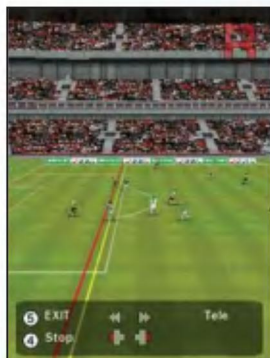
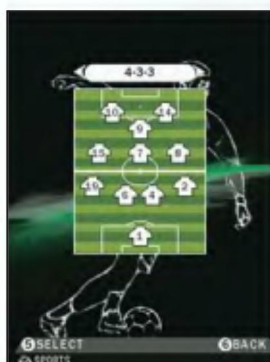
Главный герой Bounce – мячик, простой, но достаточно симпатичный, а

сама игра представляет собой аркаду. Главный герой ее катится по дорожке, собирая на пути бонусы и побеждая врагов. На этом, собственно, и зиждется основа всех аркад. Привлекательная графика, веселая музыка – именно то, что надо, чтобы расслабиться в перерыве между работой или учебой. Главное – вовремя отставить в сторону телефон, чтобы не пропустить более важные дела. А еще не стоит слишком

увлекаться в транспорте, а то можно случайно ударить кого-нибудь телефоном – настолько сильно увлекают приключения маленького мячика. Не верите? Ну, тогда зайдите на Youtube и посмотрите ролик-трейлер, в котором рассказывается предыстория Bounce – и уже этого будет достаточно, чтобы захотеть в нее поиграть.



EA SPORTS FIFA '09



Серия FIFA – одна из самых крупных и известных, но это в мире компьютерном. А как дела обстоят в мире мобильных игрушек? Если честно, то практически так же: для N-Gage представлено три футбольных симулятора и все они относятся к этой серии. EA Sports FIFA '09 – одна из самых свежих и интересных игр, в которой действительно есть на что посмотреть: это не просто симулятор, но еще и в какой-то мере менеджер, так что задачи стоят перед игроком более сложные и интересные. Правда, в полную меру возможности игры на мобильной платформе все еще не раскрыты: тут есть возможность расстановки команды, классика 4-4-2, 4-3-3 (число защитников, центральных, и нападающих). Выбор достаточный, игроков много. Тем более это приятно, что тут стало больше тактик поведения, да и противники в EA Sports FIFA '09 в отличие от предшественниц не напоминают лесопосадку, передвигающуюся хаотически по полю – искусственный интеллект стал более развитым, действия

игроков – более осознанными и слаженными.

Среди приятных дополнений, которые есть и в других частях игрушки, но в меньшей степени, стоит отметить приятный и продуманный интерфейс – все на своих местах, особо долго разбираться с фидами игры не приходится, да и камера ведет себя адекватно и грамотно. В наибольшей мере это заметно не в процессе игры, а во время повторов самых ярких моментов: камера крутится вокруг, выцепляя и показывая наиболее интересные места и действия. Но сама по себе камера мало что решает без качественной и детализированной графики и, как ни странно, с ней тоже нет никаких проблем. До идеала игре все еще далеко, но смотреть на нее действительно приятно, особенно – в движении: разработчики доработали не только графику, но и физику игрового мира – выполнение подкатов, ударов и прочих футбольных финтов смотрится более реалистично и качественно.



THE ONE



Тhe One – одна из самых интересных игр, о которых мы хотим вам рассказать и которые представлены на этой и мобильной платформе вообще. Отличиться и заслужить любовь игроков во всем мире игра смогла своей необычностью: каждая отдельная деталь анимирована и движется согласно реальным законам физики, тени падают естественно и живо, игроки движутся так, как двигаются бойцы в мире реальном. Последнего эффекта разработчики смогли добиться благодаря технологии Motion-Capture. Они просто списали движения с реальных «воителей». В итоге, герои игрушки не только наносят удары, но и уворачиваются, прыгают, совершают несколько действий одновременно... Чтобы можно было все это рассмотреть и оценить, в игру добавили режим slo-mo: как только вы нанесли по-настоящему кра-

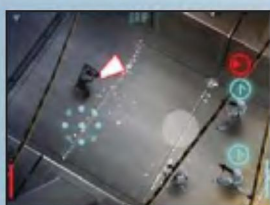
сивый удар, игра замедляется и дает насладиться эффектом собственных действий.

Что же касается собственно процесса игры, то тут есть несколько режимов: Survival (на выживание), Versus (бой один на один), Story (прохождение), Training (тренировка) и Multiplayer (через Bluetooth). Во время прохождения можно менять внешность персонажа и его характеристики, что добавляет в игру азарта и заставляет идти дальше, не-

смотря на сложности. А пройти The One периодически будет действительно непросто, причем иногда застреваешь не на боссе, а на простом, рядовом бойце. Огрех это баланса или нет – судить сложно, но на самом деле это добавляет в игру эффект неожиданности и делает ее еще более интересной. Хотя – куда уж лучше? The One по праву можно считать лучшей из лучших.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



Если The One – это лучшая из лучших, то Star Wars: The Force Unleashed просто умудрилась войти в этот список. Изначально от игры по всем известной саге не ожидаешь ничего хорошего. Просто потому, что обычно игры по основам чего-либо оставляют желать лучшего, особенно сейчас, когда из них вытянули уже казалось бы все, что только можно было. Но, как оказалось, при грамотном подходе, даже из того, что осталось, можно сделать конфетку.

Итак, сначала расскажем об одном из самых важных моментов – сюжете. Ошибка большинства разработчиков заключается в попытке показа или трактовке в игре уже всем известных по книгам и фильму событий. Со Star Wars: The Force Unleashed такого не произошло: игра охватывает огромный упущенный период между 3 и 4 частями, она дополняет и расширяет изначальный сюжет. Естественно, не стали довольствоваться

разработчики и теми персонажами, которые были в игре. Изменили даже главного героя. Им оказался тайный ученик Дарта Вейдера, которому предстоит пройти путь от зла к добру. Необычно, но увы – слишком уж линейно. Порой это начинает напрягать, но большую часть времени к игре относишься как к интерактивной книжке, в события которой приходится время от времени вмешиваться – участвовать в боях, разговаривать с другими персонажами... Особенно заметно это, если играть на минимальном уровне сложности. Тогда игру пролетаешь буквально за несколько часов. Советуем для

полноты ощущений пройти ее на среднем или, что еще лучше, максимальном уровне сложности – только так можно оценить игру по достоинству. Однако в любом случае разработчикам удалось добиться желаемого эффекта и заинтересовать игрока: обстановка получилась достаточно накаленной, причем этому же способствует звуковое и графическое окружение. Последнее, правда, только частично трехмерное – чтобы телефоны не тормозили, фон сделали двухмерным, пусть и не менее привлекательным.



С пылу, с жару!

Edifier X620



Сегодня у нас в студии долгожданный гость – акустическая пара Edifier X620. Внешний вид акустики схож с дорогостоящей системой Hi-End класса: корпус колонок выполнен из дерева (МДФ), покрытого черным шпоном. Такая система будет солидно и впечатляюще смотреться в любом интерьере. Качество сборки тоже впечатляет.

Каждая из колонок оснащена шелковым твиттером и солидным мидбасом. Динамики закрыты защитным грилем, но, как по мне, система без них смотрится намного эффектнее. Кстати, фирменная эмблемка Edifier дублируется как на защитной сетке, так и на самом корпусе акустики, так что даже если вы снимете защитный гриль, акустика остается с «лицом».

Приятен и тот факт, что даже при использовании в X620 профессионального кроссовера и высококачественного усилителя цена на акустику осталась вполне приемлемой – 87 долларов.

А теперь – о самом интересном, то есть – о качестве звука. X620 отлично справляется как с электронными, так и акустическими композициями. Вокал передается натурально, без искажений. Также, благодаря отличной звуковой атаке и большому запасу мощнос-

ти, данная система хорошо справляется с музыкой в стиле группы System of a Down.

Этот комплект акустики подойдет и для озвучивания фильмов и игр, конечно, глубина баса в системах с сабвуфером будет немного больше, но зато X620 отлично отыгрывает средние частоты, чего от систем формата 2.1 добиться очень сложно. Кстати, низов можно поддать с помощью регуляторов частот, благо, они вынесены на боковую стенку правой колонки, а не спрятаны сзади.

Отметим, что усилитель оснащен двойным входом, такое решение позволяет подключить к Edifier X620 сразу несколько источников звука (к примеру – ПК и плеер или приставку) и избавить себя от мук переключения проводов.

Итого: за умеренную плату мы получаем хорошо сбалансированную под разные задачи акустику еще и с высоким качеством звука.



Технические характеристики:

Выходная мощность	2x30Вт, RMS
Соотношения сигнал/шум (усилителя)	90 Дб
Частотный диапазон усилителя	38Гц – 20 000Гц
Динамик НЧ/СЧ	6.5"(166мм)
Динамик ВЧ	1" (25мм)
Материал корпуса	дерево (МДФ)
Толщина стенок корпуса	12 мм
Размеры (ШxВxГ)	196x320x267 мм
Вес	около 14 кг
Регулировка высоких/средних/низких частот	да/–/да
Цена	\$87

Плюсы

- Хорошее звучание
- Качественное исполнение
- Наличие боковых регуляторов частот и громкости
- Возможность подключения двух источников звука одновременно

Минусы

нет



Устройство предоставлено компанией Элси А (www.edifier.com.ua)

Храните данные стильно!

Seagate FreeAgent Go 320GB
(ST903203FDD2E1-RK)



Винчестер принадлежит к новой линейке внешних накопителей с устоявшимся названием FreeAgent Go. Внешне устройство значительно отличается от своего предшественника. Новый Seagate FreeAgent Go стал намного компактнее, тоньше и легче. По мнению редакции, это один из самых миниатюрных и красивых накопителей на сегодняшний день.

Верхняя часть корпуса выполнена из алюминия, нижняя панель – из качественного прорезиненного пластика. Выглядит устройство очень стильно и предлагается в четырех цветовых решениях: серый, синий, красный и черный. Вы можете выбрать диски емкостью от 250 до 500 Гб в зависимости от аппетита, как бы это странно не звучало, я хочу на 500!

Кроме привлекательной внешности Seagate FreeAgent Go 320GB продемонстрировал отличные результаты производительности: скорость записи файлов большого объема – более 20 Мб/с, скорость записи набора мелких файлов равна 6,46 Мб/с.

Отметим, что полезным будет входящее в комплект поставки ПО «FreeAgent Go Tools». С его помощью без проблем можно синхронизировать информацию, сделать резервное копирование и другие полезные операции. Кроме того, данная утилита позволит установить время перехода жесткого диска в спящий режим по желанию пользователя.

Кстати, производитель предусмотрительно сделал и стильную подставку-крепл для винчестера, только вот покупать ее придется отдельно.



Технические характеристики:

Интерфейс	USB 2.0
Емкость	320 Гб
Объем кеш-памяти	8 Мб
Скорость вращения	5400 тыс. об/мин
Материал корпуса	металл + пластик
Габариты (ШхГхВ)	130x80x12,5 мм
Вес	160 г
Цена	\$95

Плюсы

Скорость записи
Полезное программное обеспечение
Стильный внешний вид
Качество изготовления

Минусы

нет



Устройство предоставлено компанией EAST SIDE Consulting (www.seagate.com)

Встречаем по одежке

Gigabyte GA-EX58-Extreme: отличная плата высшего эшелона с экстремальной системой охлаждения и «сумасшедшим» внешним видом



Технические характеристики:

Форм фактор	ATX
Сокет	LGA 1366
Чипсет	Intel X58 Express + ICH10R
Память	6 разъемов для модулей DDR3
Слоты расширения	2 разъема PCI Express x16, 1 разъем PCI Express x8, 1 разъем PCI Express x4, 1 разъем PCI Express x1
Накопители	10 портов SATA + 2 порта eSATA на планке; 1 порт IDE
Поддержка multi-GPU	ATI CrossFireX, NVIDIA SLI
USB	12 портов USB 2.0
FireWire	3 порта IEEE 1394
Сеть	2 интерфейса Gigabit Ethernet
Аудио	Realtek ALC889A (High Definition Audio 7.1; Dolby Home Theatre; S/PDIF In/Out)
Цена	\$325

Не зря говорят «встречают по одежке – провожают по уму»: на внешний вид устройства, даже если это всего лишь системная плата, обращается немало внимания. Правда, в случае с Gigabyte GA-EX58-Extreme вторая часть поговорки теряет свой смысл – провожать устройство не хочется, да и не стоит. Лучше оставить его в компьютере и получать удовольствие. Эта плата действительно того заслуживает, ведь она предназначена для использования вместе с новыми высокотехнологичными процессорами Intel Core i7.

Но все-таки сначала поговорим о внешнем виде платы: она привлекает особо много внимания, потому что как никакая другая подходит для моддинга компьютера. В полном сборе система выглядит очень грозно, для большего эффекта можно собрать компьютер в прозрачном корпусе. Плата выполнена в ярко синих тонах, а главной ее особенностью является выраженная система охлаждения. Она представляет собой множество алюминиевых блоков и пластин, которые тянутся практически через всю плату, соединенные между собой тепловыми трубками.

Кроме этого, в комплекте поставки присутствует дополнительный блок для охлаждения: если собираетесь использовать компьютер по-максимуму, эту деталь можно привинтить к основной конструкции; в таком состоянии горячий воздух

будет выводиться за пределы корпуса ПК. Для истинных фанатов и тех, кому этого покажется недостаточно, производитель предусмотрел возможность подключения системы водяного охлаждения (СВО) напрямую к штатному блоку Gigabyte GA-EX58-Extreme.

Таким действительно экстремальным охлаждением производитель явно демонстрирует, на что рассчитана плата. Ведь чем лучше система охлаждения, тем большей производительности можно добиться за счет разгона системы. Кроме того, хорошее охлаждение – залог стабильной работы ПК, а значит – можно без лишних трат и забот поиграть в самые требовательные игры.

Gigabyte GA-EX58-Extreme отлично оснащена: на ней распаяно 10 портов для подключения SATA-устройств, еще два порта вынесены на отдельную планку для работы с внешними SATA-винчестерами. В плате установлено две гигабитные сетевые карты, так что с играми по сети проблем быть тоже не должно. Также плата поддерживает технологии ATI CrossFireX и NVIDIA SLI, используемые для организации высокопроизводительной системы с применением нескольких видеоадаптеров. Это позволит комфортно играть с высоким разрешением.

Порадует любителей все делать своими руками и разгонять компьютеры

еще и то, что BIOS системной платы богат возможностями для оверклокинга; дополнительно для этих целей можно использовать фирменную утилиту EasyTune6, которая работает напрямую из операционной системы. Еще одна фирменная технология, DualBIOS, позволит в случае выхода из строя одной микросхемы BIOS возобновить работу платы посредством запасного варианта.

Так что если вы ищете что-то, что может выгодно выделиться из толпы геймеров, что может сделать ваш компьютер оригинальным и при этом будет не просто украшением, а вещь действительно полезной, стоит всерьез присмотреться к Gigabyte GA-EX58-Extreme.

Плюсы

- Богатые возможности по разгону
- Трансформируемая система охлаждения
- Возможность подключения «водянки»
- Качество изготовления
- Незабываемый внешний вид

Минусы

- К сожалению, хорошее стоит дорого



Окно в телемир

Leadtek WinFast DTV Dongle H

Как только речь заходит о телевиденье, многие любители компьютеров сразу начинают открещиваться: я его не признаю, там ничего хорошего не показывают и вообще – я все смотрю на компьютере, в конце концов, есть онлайнное телевиденье. Ага, есть. Только некоторые интересные программы и каналы, типа Дискавери, показывают только по обычному телевизору; вдалеке от цивилизации, в деревне у бабушки, скрывшись от жары с ноутбуком в прохладном доме, тоже не особо насладишься благами интернета. А вот телевиденье оно вещает повсеместно, да и новости иногда смотреть бывает полезно. Так что для полноты ощущений и поддержания контакта с миром телевизор все-таки нужен. И если нет желания вести войну за пульт с многочисленными или не очень родственниками, стоит обратить внимание на тюнер. Устанавливаемые в компьютер платы требуют больших капиталовложений, да и тратить драгоценное место в системном блоке не каждый захочет (а некоторым это и вовсе не по силам), поэтому и популярны USB-модули.

Первое, чем обращает на себя внимание Leadtek WinFast DTV Dongle H – это его цена. За 60-70 долларов производитель предлагает полноценный набор, состоящий из пульта ДУ, USB-удлинителя, штыревой телескопической телеантенны, антенны для приема FM-радиостанций, переходника с миниатюрного на стандартный разъем и набора программ. Достаточно их установить, чтобы можно было поймать передачи. Правда, если хотите действительно хорошего сигнала, лучше приглядеть себе отдельно более мощную антенну для приема телесигнала или хотя бы забраться на крышу. В обычных киевских условиях тюнер легко поймал все 19 каналов, только не все они были высокого качества, аналоговые каналы ловились через раз и в зависимости от того, где находишься. Но для такого миниатюрного и недорогого устройства уже сам факт приема обоих диапазонов – большое достижение.

Программа, которая идет в комплекте, WinFast PVR2, достаточно удобная и логичная, но если она не придется вам по душе, вполне можно использовать любой другой плеер, например, Windows Media Player. Так что никаких особых проблем с тюнером не возникает, а то, насколько легко он помещается в кармашке сумки или рюкзака, служит дополнительным плюсом – в конце концов, вы всегда можете хранить в тайне тот факт, что получаете удовольствие не только от компьютера, но и от телевизора.

Плюсы

Компактность, простота установки и настройки

Минусы

нет



Технические характеристики

Системы вещания	NTSC, PAL, SECAM, DVB-T, FM-радио
Поддержка HDTV, AC3, EPG	есть
Размеры	24x100x12 мм

Системные требования

Коммуникации	TV RF, USB2.0 Plug-n-Play
Звуковая карта	AC97compatible
Графика	Microsoft DirectX 9.0 compatible
Процессор	PC 1.8 ГГц
Система	Microsoft Windows XP/ Vista
Цена	\$70



Львовские каникулы

de:code

Всеукраїнський ІТ фестиваль
29–31 травня 2009



Компьютерный фестиваль DE:CODED проводится уже четвертый раз – еще один, и будет первая круглая дата. Правда, каждый раз мероприятие это проходит немного иначе. Еще бы, ведь поколение студентов, которые его организуют, постоянно меняется: одни вырастают и покидают стены родного Львовского Политеха, на смену им приходят другие – не менее инициативные. Жаль только, что при этом теряется опыт: в первый день возникли проблемы, которых могло бы не быть – пропал интернет, скомканно проходили конкурсы в фанзоне... Но настойчивость, упорство и креативность ребят принесли свои плоды: ко второму дню ситуация выправилась, а на третий все работало как часы. А вот приятные нововведения продолжали радовать участников фестиваля на протяжении всех трех дней: во-первых, время было выбрано более теплое, и мерзнувших просто не было, во-вторых, на территории фестиваля расположилась палатка кафе «Кривка», которая обеспечивала всех страждущих едой. Не бесплатно, конечно, но покидать здание и терять время на поиск столь необходимой пищи для тела не было необходимости. Да и пищи для ума тут было на порядок больше, чем на фестивале 2008 года. Как и в прошлом году, тут проводились чемпионаты по дизайну, 3D-моделированию, рисованию, скорости набора текста, информационной безопасности, а еще – по метанию клавиатуры и

мышки, бессменный «Чапаев», состязания по обжимке кабелей, разбиранию и сборке клавиатур... Одним из самых увлекательных некомьютерных состязаний стал инженерный конкурс, в котором из бумаги и скотча надо было сделать тележку, способную провезти на борту как можно больше банок с напитками. Азотное шоу в этом году переросло из демонстрации возможностей одной команды оверклокеров в соревнование между несколькими, «Non-stop Benchng», и выглядело это еще более впечатляюще. К небольшим игровым турнирам среди участников фестиваля добавилась кибер-арена, где можно было понаблюдать за рейтинговым турниром участников Лиги Компьютерных Игр. Новинкой оказалась DE:MO SCENE, где можно было показать синтез из умений программиста, музыканта и дизайнера, создав творение компьютерного искусства. Из новых конкурсов стоит отметить и Геймдев, задание которого было подобрано со студенческим юмором – ребятам надо было сделать симулятор перебрасывания бумажками в классе, да так, чтобы учитель не попал. Выглядело все настолько интересно, что мы не устояли и расстались с парой призов. Остальные тоже ушли достаточно быстро – ведь конкурсы тут проходили практически ежечасно. Не останавливался марафон даже ночью. Конечно, конкурсов в темное время суток было не так много, как днем, но они были не менее

интересны: карикатуры, коллажи, веселые фотографии, игровые мини турниры – времени для скуки просто не было.

В перерывах между конкурсами можно было побродить между стендами. В этом году они были более интересными: Intel традиционно приехал со своей новой платформой, компания Навигатор представила игровые машины со «Стакером», стенд ASUS'a собирал неизменно группы желающих поучаствовать в конкурсе по отстройке самого прибыльного фермерского хозяйства в «Веселой ферме» на Eee Top с сенсорным экраном, а также поглазеть на работы участников конкурса на скульптуру, созданную из отработавшего свое компьютерного железа. Так что заняться тут определено было чем, и некоторые даже за все трое суток почти не покидали территорию фестиваля. Тем более, что тут можно было «пожить» в реструме и даже оставить в память о себе автопортрет, для чего организаторы сделали специальный плакат с человечками, которых надо было дорисовывать до состояния максимального внешнего сходства.

В общем, прошел DE:CODED очень и очень интересно. В три дня ребята умудрились уместить столько событий, сколько и за неделю провести трудно. Теперь, когда все эти счастливые деньки остались в прошлом, нам остается только одно – пожелать ребятам расти и дальше, а следующему фестивалю быть еще более масштабным, веселым и насыщенным.





Контент-услуги доступны для абонентів МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобіліч, Beeline, life.)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: **www.etobomba.com** або **wap.etobomba.com**

Зроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXXXNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life.), наприклад: 6100739603 F 80501234567

Bustin' Balls В цій забавній грі ви виступите в ролі сором'язливого підлітка по прозивку Buster. 6110565603	Texas Hold'em Не бажаєте ли одержати в казино за грошей в покер? 6110570603	FC Bayern Munich 2008/09 Помогите команде пополнить свою коллекцию трофеев. 6110594603	Leo Messi - GOAL! Официальная игра этого замечательного футболиста теперь на вашем телефоне! 6110604603	R.U.S.H. Road Ultimate Speed Hunt Настоящая феерия управления, столкновений и квестов! Динамичное 3D окружение, захватывающие трассы и смертельные повороты - и многое другое! 6111199603	Tokio Hotel - The Official Для фанатов эмо-рока, для тех кто живет звуками струн группы Tokio Hotel! 6110606603	Виртуальная подружка 2.0 В виртуальном городе есть несколько виртуальных девушек. 6110586603	Виртуальный парень Игра предоставит вам возможность познакомиться с виртуальным парнем. 6110584603	Возражения музыкантов Эта игра не отличается от других игр о музыке. Она даже лучше. 6111187603	
Всё о любви Удивительная игра в празднование самого любимого праздника. 6111170603	Жизнь пингвинов Станьте одним из отважных Императорских пингвинов. 6110590603	Медвежонка Поли Игра о приключениях медвежонка Белого медведя. 6110576603	Отдай мои бананы! Удивительная аркада, которая расскажет вам о приключениях Гнилого банана. 6110572603	Су-30 За штурвалом истребителя Су-30 вы сможете испытать настоящее удовольствие. 6111158603	MASTERMAN 3D Он должен уничтожить всех роботов и спасти человечество от хаоса. 6111296603	Победая хрюшкой Волку придется проявить всю свою хитрость и смекалку. 6110581603	Про Федота Стрельца Все похождения Федота Стрельца, на экранах мобильных телефонов. 6111300603	Танчики Танчики - игра, созданная по мотивам фильма "Танки" - те самые танки. 6111217603	Ops Sniper 3D Ты - снайпер, советских войск с очень ответственным заданием. 6111351603
Heroes of War: Nanowarrior Второй штурм из серии Heroes of War погружит в эпическую войну будущего. Динамичное окружение, потрясающие спецэффекты, шикарные режиссуры - Невисомость. 6110274603	Counter Attack Теперь, с Counter Attack, вы сможете повысить свои навыки. 6110199603	Взрывной Теннис Никогда еще игра в теннис не была столь веселой и увлекательной! 6110203603	Твой Паскьян 2008 Теперь вы можете сделать паскьян и развлечься с ним. 6110162603	Formula Extreme 2008 Продолжение легендарного симулятора гонок на формульных болидах. 6110184603	Атланты Новогодние каникулы Игровой автомат - один из самых популярных игр казино, теперь на телефоне. 6110202603	Ретро Змейка Ремейк классической игры Змейка, знакомой нам по старым телефонам. 6110200603	Наедине с Берковой "Наедине с Берковой" - только наедине и останетесь вы не одни! 6110198603	Гомоку Одна из самых древних и популярных настольных игр. 6110205603	
Бокс: Братья Кличко Единственное место, где вы можете увидеть на экране бокс Братья Кличко. 6110234603	Волшебные Камни Удивительная головоломка, которую вы сможете решить. 6110189603	Heroes of War: Sand Storm Только вперед - даже если вы будете в одиночку. 6110163603	Век пиратов Нанимайте корабль, команду, исследуйте океаны. 61100887603	Age of Heroes V: Вояж Клевер О последнем короле, на троне которого лежат все тайны. 6110149603	Марио - Клоуны Монстры, пещеры, горы и лабиринты - классика Марио. 6110190603	Путешествие в судьбу Отряд направляется в район Каспийского моря. 6110204603	Гоним по бездорожью Покорьте пустыню Сахара, преодолейте все трудности. 61100826603	Age of Heroes V: Проклятие Проклятый и одинокий, он был единственным, кто видел, что ждет. 6110168603	Смешные Приключения Очень приятная и веселая игра, в которой нужно составить рифму. 6110188603
Черная Акула 2 Черная Акула 2 - это игра, в которой вы можете увидеть на экране. 6100933603	Оборона звезд Идет 2107 год. Уже давно, продолжается война между альянсами. 6100934603	Сексуальная Оливия Не спешите, быстро и очень захватывающая логическая игра. Получите корону. 6100936603	Соблазнительная Оливия Не спешите, быстро и очень захватывающая логическая игра. Получите корону. 6100937603	Galactic Alien Force Как опытный пилот вы не можете быть в одиночку. 6100938603	Playboy Jacks or better В популярной игре Playboy Jacks вы можете увидеть на экране. 6100940603	Playboy Poker Рассыпьте карты на игровом столе, и вы увидите любимую девушку. 6100941603	Кадетство-2 Кадетство - это игра, основанная на сюжете фильма. 6100942603	Сноуборд Фристайл Развивайте свои навыки, выполняйте трюки. 6100943603	Эй! Такси Быстро вывези такси по городу, доставляя как можно быстрее по адресу. 6110111603
Годзилла Монстр Годзилла в фильме "Годзилла" и теперь он в игре. 6100963603	Динозавры Лабиринт Добавьте к одному из любимых героев лабиринта, доминирующего в мире. 6100964603	Час Пик 3 Обладание, как у героя Кэмерона и Льюиса. 6100965603	Tradewinds 2 Вода, торговля, экзотика, приключения. 6100966603	Рыбалка с динамитом Возьми динамит, выходи на реку, лови рыбу. 6110039603	Ярость Демона Конец концу, конец началу, конец началу. 6110047603	Дрифт на парковках Представьте себе, что вы на парковке. 6110050603	Formula Extreme Вы будете бороться в катании на коньках. 6110051603	Jabbox Одна из лучших игр по мотивам легендарного Тетриса. 6110052603	Мистер Шизу 2 Он быстрый, ловкий и умный. 6110053603
Сферы Это игра, в которой вы можете увидеть на экране. 6100945603	Легенды Героев Игрок может выбрать в качестве своего героя. 6100949603	Илья Муромец и Соловей Разбойник О сказках богатырей. 6100950603	Strip Poker Hold'em Удивительная история, которая расскажет вам о приключениях. 6100951603	Грезы Рыцаря Пародия на игру. 6100952603	Монстр Теннис! Пародия на игру. 6100953603	3D Боулинг Достоверная имитация боулинга. 6110197603	Экстрим парковка Заслуживайте всех группировок, паркуйте на огромной скорости. 6100956603	Брос Ля - Железный Кулак 3D Тренировка, вернее игра, которая поможет вам. 6100960603	День Гарфилда Удивительная игра, которая поможет вам. 6100961603

Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

DTS-Cup 2009

Киберспорт в нашей стране уверенно сдает позиции. Все меньше альтруизма со стороны людей, которые могут что-то сделать для движения, меньше турниров и лиг, меньше заинтересованных болельщиков и самое главное – все меньше людей, которые называют себя киберспортсменами. Денег на этом поприще не заработать, а в качестве хобби виртуальные сражения отнимают слишком много времени. Сторонники мнения, мол, компьютерные игры – увлечение для детей, ликуют, но они слишком рано радуются. Киберспорт в Украине скорее жив, чем мертв. И пускай эти слова в большей мере звучат в сторону бессмертного шутера Counter-Strike, повода для паники нет, и DTS-Cup 2009 прямое тому подтверждение.

Ежегодное днепропетровское мероприятие, несмотря на постоянные изменения в формате проведения турнира, вправе называться традиционным. Не обошлось без новшеств и в этом году.



Организаторы турнира сместили свой прицел в сторону грандиозных киберспортивных батальи с участием европейских звезд. Как следствие, призовой фонд увеличился в два раза, а количество дисциплин умень-

шилось в три. Заявленные 26 тысяч «убитых енотов» должны были распределиться между тщательно подобранными участниками в командных первенствах по Counter-Strike и WarCraft III DotA.

Участники турнира в дисциплине WarCraft III DotA

01. DTS.chatrix (Украина)
02. GZ (Украина)
03. HardTeam (Украина)
04. iron^Balls (Украина)
05. MyR.Ua (Украина)
06. UaStyle (Украина)
07. HellRaisers (Украина)
08. MVP (Украина)
09. Top Gun (Россия)
10. 1dota (Россия)
11. Ravens (Дания)
12. Ks.Int (Европа)
13. MIXED (Румыния)
14. CosmosTV (Белоруссия)
15. Os!One (Казахстан)
16. Synergy (Европа)

Участники турнира в дисциплине Counter-Strike

01. DTS.chatrix (Украина)
02. AG (Украина)
03. Pro100 (Украина)
04. R1A (Украина)
05. Kerch.NET (Украина)
06. Virtus.Pro (Россия)
07. forZe (Россия)
08. Россия tr.uSports (Россия)
09. K29 (Белоруссия)
10. WICKED (Польша)
11. k23 (Казахстан)
12. WeMadeFOX (Южная Корея)
13. Ledpc (Испания)
14. IGG (Румыния)
15. stOrm (Узбекистан)
16. Lemondogs (Швеция)

Перед турниром никто не брался делать прогнозы, ведь, несмотря на то, что украинские ТОПовые команды в этот раз выступали в роли хозяев, играть предстояло далеко не с аматерами из донецкой области. Только после первых игр можно было судить о физических и моральных настройках команд. Последние у наших кибератлетов местами хромали на обе ноги. Так, к примеру, парни из Южной Кореи, которых жребий забросил

в группу с тремя украинскими командами, обыграли и AG, и Pro100, и R1A. Что и говорить, на общем фоне из групповой стадии среди наших команд особенно выделить было некого. Ребята, в общем-то, играли хорошо, но в конечном счете им чего-то не хватало. Так, после первого дня соревнований, борьбу за призовые места продолжили только AG. Запомнились своей игрой и испанцы, которые умудрились не выиграть ни

одной битвы ☹. AG хватило еще на парочку сражений. Киевляне просто разгромили forZe. Увы, на этом, собственно, их достижения на DTS-Cup 2009 закончились.

Поляки с корейцами увезли практически весь призовой фонд, A-Gaming третий год кряду заняли третье место на турнире. А остальные... Остальные устраивают разборки полетов и готовятся к новым «победам» ☺.

Призеры в дисциплине WarCraft III DotA

- 1 место** – Os!One (Казахстан) 3000 USD + Кубок
- 2 место** – Ravens (Дания) 2000 USD
- 3 место** – 1dota (Россия) 1000 USD

Призеры в дисциплине Counter-Strike

- 1 место** – WICKED (Польша) 10000 USD + Кубок
- 2 место** – KoreaWeMadeFOX (Южная Корея) 6000 USD
- 3 место** – AG (Украина) 4000 USD

ASUS Spring Cup 2009

Турниры серии ASUS уже давно стали традиционными для украинских кибератлетов. Определив лучших на национальных отборах, раз в квартал украинская делегация виртуальных воинов отбывает в Москву, заценить скилл соседей и блеснуть собственными «домашними заготовками». По этому плану и развивались события весеннего мероприятия. По итогам отборочных игр и онлайн-квалификациям была сформирована команда в следующем составе: Counter-Strike (Amazing gaming, Superhero, DTS.Chatrix, Kerchnet, csc Arena), WarCraft III DotA (DTS.chatrix.DotA), FIFA'09 (PinCho.EAIYozhyk).

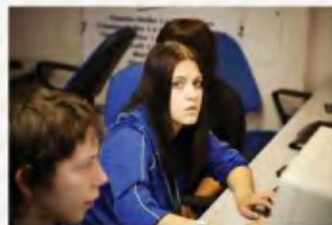
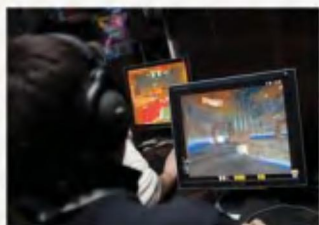
В Москву ребята ехали с целью отжечь по полной, и в этот раз они таки зажгли. Первыми

отметились спортсмены из DTS.chatrix.DotA. Набравшись опыта на DTS-Cup 2009 и сделав правильные выводы, DTS'ы рвали и метали. Нарвали ребятки в общей сложности на первое место, а наметали на респект и 60 тысяч рублей. С чем мы их, собственно, и поздравляем.

На виртуальном киберспортивном поле на протяжении всех 90 минут доминировали ребята из команды PinCho.EA и

действующий чемпион России по версии WCG, Иван «SLAME» Занин, для которого, к слову, это был первый серьезный ЛАН по новой версии игры. Своей игрой он сумел подтвердить статус победителя, выиграв ASUS Spring Cup 2009. Что же касается PinCho.EAIYozhyk, он добавил в актив украинской делегации бронзовую медаль.

На десерт украинских болельщиков своими играми решили порадовать и ка-



эсеры. В play-off из групповой стадии вышли практически все команды. Superhero немного не доиграли в первой игре. Дальше, уже почти что традиционно, с каждым туром соревнование покидала одна из украинских команд. Так, в 1/8 csc Arena не смогли обыграть Spb Islanders, в 1/4 Amazing gaming проиграли казахам k23, а в 1/2 Kerchnet не сумели переиграть Virtus.pro. Вовремя прервали зловещую серию DTS.Chatrix, в одни ворота обыграв в финале тех же Virtus.pro.

Призеры в дисциплине Counter-Strike

- 1 место** – DTS.Chatrix – 130,000 рублей
- 2 место** – Virtus.pro – 90,000 рублей
- 3 место** – K23 – 60,000 рублей
- 4 место** – KerchnNET – 40,000 рублей
- 5-8 места** – Spb Islanders, A-gaming, tp.uSports и forZe по 20,000 рублей

Призеры в дисциплине FIFA'09

- 1 место** – SLAME – 30 000 рублей
- 2 место** – PinCho.EAIputi – 20 000 рублей
- 3 место** – PinCho.EAIYozhyk – 10 000 рублей
- 4 место** – PinCho.EAIKalinichenko – 6 000 рублей
- 5-6 места** – forZe|pavjke и df^Zaraza по 3 000 рублей
- 7-8 места** – Pika и eLber по 1 500 рублей

Призеры в дисциплине WarCraft III DotA

- 1 место** – DTS.chatrix.DotA – 60 000 рублей
- 2 место** – Platinum Sports – 40 000 рублей
- 3 место** – Zaven pro – 20 000 рублей
- 4 место** – ex-dota – 10 000 рублей
- 5-8 места** – Fota, UTA, [МУЖИ], RoX.KIS по 5 000 рублей каждой команде



ТЕРМИНАТОРУ СНОВА 17

Для нас, геймеров, стало уже привычным, что летом количество игр становится минимальным, а количество отстоя при этом, как ни странно, наоборот – увеличивается. А вот аналогичная ситуация в мире кинематографа происходит немного реже: зависимость от сезона гораздо меньшая, ведь даже на курортах люди продолжают

пил такое хавет из года в год. Правда, качество выстрелов и взрывов в «Острове» даже близко не подошло к тому, что показывают в американских фильмах, а количество заменой качеству не стало. Да и с девушками тут напряженка – это вам не «Форсаж» в любой из четырех его ипостасей. Бондарчук же, несмотря на немалые свои габариты, заменить горячих брюнеток и томных блондинок никак не способен. Не смог спасти ситуацию даже розовый танк, отчаянно уходящий в закат.

Обещали порадовать своим экшеном и американцы – начало лета принесло нам путешественников во времени в лице «Терминатора». Еще до того, как фильм вышел на экраны, мы были сильно заинтригованы многочисленными интервью с режиссером (МакГи), который якобы собирался перевернуть мир с головы на ноги, сделав его более реалистичным и страшным. Получилось? Еще как. По сути, «Терминатора» сложно назвать проектом провальным – он нравится многим, особенно тем, кто не смотрел предыдущие части или хорошенько успел их забыть. «Старик» же в своей точке зрения никак не сходятся – кто ворчит, что раньше деревья были выше и трава зеленее, кто просто молча кайфует и вспоминает молодость.

Однако вернемся к сюжету. Речь пойдет не о светлой Калифорнии, а о тех временах, когда все стало плохо и еще хуже. Компьютерная система Скайнет стала разумной, и наступил, как бы это культурнее выра-

зится, коллапс с большой буквы «П». Постапокалиптическое будущее в духе старого-доброго «Сумасшедшего Макса», только в более жестком своем варианте процветает как никогда: роботы охотятся на людей, люди живут на свалке с отходами цветных металлов... Ключевое место, конечно же, отведено Джону Коннору (он выступает в роли лидера сопротивления). Помимо борьбы со злыми терминаторами он должен еще и заботиться о мальчишке по имени Кайл Риз (оного весьма удачно изобразил Антон Ельчин, засветившийся недавно в «Энтерпрайзе»), который, отправившись в прошлое, должен стать его отцом. По счастью, увеличив количество эффектов и баталлий, создатели фильма не стали урезать сюжетную его составляющую. А вот эмоциями терминаторы и иже с ними не блещут – на протяжении всего фильма, что бы ни произошло, они упорно делают каменное строгое лицо. И сразу понимаешь – за время, прошедшее с выхода третьей части «Терминатора», в мире изменилось не так уж и много. Правда, если начать думать о фильме более серьезно, то понимаешь, что в первую очередь МакГи изменил саму роль терминаторов и Скайнета, согласовав ее с духом современности.

Самое же главное в фильме то, что в нем таки засветился Арнольд Шварценеггер. Правда, не самолично, а только благодаря компьютерной технологии. Но настолько качественной и эффектной, что в мире все еще идут споры о том, где же создателям фильма удалось до-

смотреть фильмы, не говоря уже о юном поколении, которое постепенно освобождается от уз школ и университетов и торопится восполнить культурные пробелы самыми разными способами. Начало этого лета принесло бесчисленное множество многообещающих фильмов, часть из которых оказалась мыльными пузырями.

Апокалипсис и розовые танки

Самым первым из них лопнул «Обитаемый остров» Бондарчука, который не пришелся по душе даже тем, кто с широко открытыми глазами наслаждался первой частью. Слегка запутавшись в деталях в первой части фильма, его создатели, похоже, решили не портить себе нервы дальше, а просто добавить в фильм как можно больше экшена: красивые девушки, выстрелы и взрывы –





стать актера, настолько сильно похожего на Арни. Самые яркие фанаты даже высказывали мнение о клонировании актера, но, естественно, подтверждения они не нашли.

Смеяться тут

От фильмов сугубо боевых перейдем к более легкому жанру. Тут тоже все достаточно спорно, но менее оптимистично. «Ночь в музее 2» из смешной комедии превратилась в поучительное кино, в котором сторож превратился в богатого дяденьку, переживающего нечто сродни кризиса среднего возраста и пытающегося с ним бороться. В этом ему помогают старые знакомцы из музея, попавшие в переплет из-за переезда экспозиции в архив. В фильме стало меньше смешных шуток и больше псевдоумных фраз и прописных истин – «Ночь в музее 2» блистает ими, словно книги Коззльо. В итоге, младшему поколению будет смотреть полезно и более или менее интересно, а вот остальных – тех, кто идет на фильм, чтобы расслабиться и посмеяться, ждет большое разочарование.

Разочаруются и те, кто собирался идти смотреть «Затерянный мир». Главную роль играет Уилл Феррелл, от которого можно ожидать чего угодно, только не уныния на экране. Тем не менее, веселых шуток как таковых нет. Уж не знаем, что собиралась делать команда создателей фильма во главе с Брэдом Силберлингом, да только то, что получилось в итоге, сильно напоминает пародию на «Джуманджи», причем – далеко не самую качественную.

Профессор, которого как раз и играет Феррелл, изобрел странный прибор для путешествий между измерениями и в компании симпатичной девушки и брутального и сильного «чувака» отправился исследовать один из миров. И тут каждый дурак догадается, что на пороге нового мира их ждал не чай с козинаками, а приключения. Но о том, что приключения эти будут в лице милых и одновременно пугающих разумных рептилий, чем-то похожих на резиновых уточек, догадаться достаточно сложно. Шутки тут глупые и тупые, такие, над которыми могут смеяться разве что фанаты ежедневных американских реалити-шоу и сериалов, само происходящее не воспринимается ни как фантазия, ни как шутка или ирония. Происходящее на экране действительно пугает, но отнюдь не своими образами и действием, а концептуальностью, непривычностью. Паранойя и пафос – иные слов к описанию фильма подобрать очень сложно.

Куда более смешным оказался фильм «Папе снова 17». И это более чем странно, ведь на первый взгляд эта лента, как ни что иное, напичкана штампами: во-первых, действие происходит в американском колледже, который в комедиях молодежных используется так же часто, как в ужастиках пресловутая группа студентов. Во-вторых, речь пойдет о трудных в воспитании подростках, разваливающейся семье и кризисе среднего возраста. И это мы опять-таки многократно видели на своих экранах. Ну, и в-третьих, в фильме задействованы одни из самых популярных сре-

ди молодежи комедийных актеров: Мэттью Перри, Зак Эфрон, Лесли Манн, Томас Леннон, Мишель Трахтенберг...

Вся соль состоит в том, что, используя стандартные методы, команда во главе с Берром Стирсом сделала кино доброе, милое и поучительное. Такое, какими были комедии N лет назад, до выхода «Американского пирога», получения им признания и популярности. Шутки в этом фильме действительно смешные, а кроме того – добрые и местами даже совершенно не пошлые, и это располагает, расслабляет. Такое кино смело можно смотреть всей семьей: не опасаясь, что дети слишком рано узнают интимные подробности, которые им видеть вроде как не положено, а родители узнают о том, что дети, в общем-то, уже все эти подробности знают и знакомы с ними теснее, чем родителям бы того хотелось.

Впрочем, даже если некоторые фильмы вас и расстроили, грустить явно не стоит. Ведь в самое ближайшее время на экраны выходят «Вверх» (конец июня), «Трансформеры: месть падших» (конец июня), «Ледниковый период 3» (первые числа июля), фанатов фэнтези и магии ждет «Гарри Поттер и Принц-полукровка» (самый пик июльской жары), а романтиков – милая и озорная комедия «Предложение» (опять-таки, в июле). Так что желаем вам приятного просмотра, только не забывайте все-таки хотя бы иногда гулять на свежем воздухе.





Все, кто размышлял об искусстве управления людьми, убеждены, что судьбы империй зависят от воспитания молодежи.

Аристотель

REIGN: THE CONQUEROR, ИЛИ ХРОНИКИ АЛЕКСАНДРА МАКЕДОНСКОГО



Написание сюжета для аниме кажется очень простой задачей, но порой и у сценаристов наступает кризис – все кажется банальщиной и повторением уже сказанного на новый лад. Тогда товарищи сценаристы берутся либо за классическую литературу, либо за исторические хроники, либо за мифы. Вдумчиво читают произведение, а потом, неумолимо кромсая и перекраивая, добавляя металла, шелка и стразов, шьют из него совершенно новое «платье». Увиденное зрителем иногда стоит очень далеко от оригинала и вызывает совершенно противоречивые эмоции. Хотя, если дело касается мифов и истории, кто же докажет, что все было не так на самом деле? Вот так аниме добралось и до Александра Македонского.

Сериал «Reign: The Conqueror» (13 серий) был снят в далеком 1999 году, но назвать его «старым» не повернется язык. На первый взгляд вообще может показаться, что это аниме прошлого года. Секрет в том, что за дизайн персонажей отвечал ни кто иной как Питер Чанг («Хроники Риддика: Темная ярость», «Аниматрица» и т.д.). Непривычно анатомическая прорисовка лиц, вытянутые накаченные тела, яркие и запоминающиеся персонажи, уникальный дизайн костюмов – это то, что отличает его работы от остальных. Динамика некоторых сцен не уступает Риддику, анимация сделана хорошо, правильно и красиво. Возможно, сказалось то, что над сериями работала международная команда аниматоров, в том числе, много корейцев. В 2000 году с помощью монтажа из че-

тырех серий оригинала сделали полнометражку «Alexander: The Movie».

Сценарий этого аниме, по сути, – вольный пересказ основных событий из биографии Александра Македонского, включая войну Македонии с Афинами, противостояние с персами и Дарием III, поход по завоеванию всего мира. Однако, здесь вы не увидите привычный по учебникам истории мир античности, скорее, это альтернативный мир, в котором присутствует магия, чародейство, алхимия, вполне современные здания, архитектура и техника (лифты, например). Но битвы ведутся по вполне античному кодексу: с оружием, доспехами и на лошадях. Единственное – это Буцефал, верный конь Александра, оказался тут полукиборгом, которого создала буйная фантазия Аристотеля.

Он, как и в оригинальной версии, живет в Македонском дворце, но не столько учит Александра жизни, сколько занимается конструированием алхимически-механических существ и ищет платоновы тела. Это еще одна красивая подача настоящей математической теории, на которой завязан весь философский узел сериала. Всего существует шесть таких идеальных тел, которые, как считалось, соотносятся со стихиями: куб – земля, тетраэдр – огонь, октаэдр – воздух, икосаэдр – вода, додекаэдр – эфир, сфера – пустота. Древние философы, включая Пифагора, предполагали, что из этих тел состоит не только наша планета, но и вся вселенная. Кроме того, эти фигуры связаны со многими природными

явлениями: начиная от формирования планеты, космологии и заканчивая нагреванием на сковороде вязкой жидкости. В принципе, и на сегодняшний день существует уже не одно доказательство этой теории, стоит лишь поглубже копнуть интернет.

Альтернативный дизайн мира и смесь жанров здесь играют далеко не плохой оркестр, сериал получился цельным и вполне органичным, а ведь из этого всего могла получиться настоящая каша. Тем не менее, смотреть его интересно, почти все герои обладают уникальными характерами и манерой поведения, оные можно сравнить с оригинальными, если как следует покопаться в исторической литературе. Все-таки, и сам Александр был сложной личностью, о которой до сих пор пишут книги и слагают легенды. Однако то, что он был гениальным стратегом, который не проиграл ни одной битвы отрицать бесполезно – это исторический факт. Думаю, это и подстегнуло создателей сериала – ведь непобедимый, но смертный герой – основа основ любого стоящего аниме. А тут реальный исторический персонаж, плюс дворцовые интриги, секреты власти и народоуправления, трагические и романтические истории, ну и, конечно, битвы, а с ними – кровь, секс и рок-н-ролл. Сам жанр альтернативной истории остается перманентно популярным – ведь он дает относительную свободу в действиях. Стоит изменить лишь один параметр оригинальной истории – и получаем альтернативную, с примесью магии, технологии или еще чего-то потустороннего.



Или, например, предполагаем, что какое-то решающее историческое событие не произошло, или произошло, но иначе (цикл произведений Хольма Ван Зайчика) и все – автору остается лишь переписать пару-тройку веков событий на новый лад. Так что интерес у зрителя к таким историям отбить тяжело, вспомните – практически все последние исторические фильмы окупали себя в прокате.

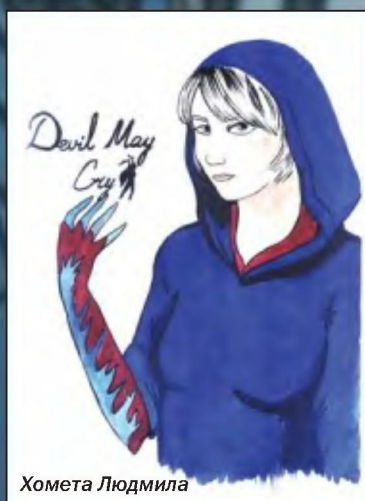
В сериале встречается немало исторических личностей из окружения Александра: Гефестион, Филота, Клейтус, Птолемей, его отец Филипп II и мать Олимпия, поклоняющаяся древнему змеи-

ному культу, с помощью которого тут обыгрывается «божественное», неземное происхождение Александра. Властная царица представляет собой сумасшедшую фурию, с детства убеждающую сына, что он должен разрушить весь мир. Таких персонажей Питер Чанг просто обожает. Кроме этого, попадаются и другие, более или менее соответствующие своему историческому образу люди – Диоген, Кассандра, Парменион... Диоген, например, показан полностью в соответствии со своим историческим образом, и его знаменитая встреча с Македонским передана почти дословно. Периодически появ-

ляющиеся злобные ученики Платона являют собой загадочных персонажей, умеющих летать и трансформировать свое тело, они ищут пропавшие платоновы тела и терроризируют Аристотеля. Сам Платон тоже появится, однако, не в виде материального тела.

Александр показан вполне достойно – очень красивым, очень смелым, очень умным и по большей части сдержанным в эмоциях в отличие от своих друзей. Если вы не против альтернативных исторических хроник, то этот сериал именно для вас.

Happynews



Сообщаем, что конкурс «Фанарт» возрождается. Как и раньше, мы проводим его при поддержке интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net. Первое подведение итогов будет в следующем номере, и в нем также будут участвовать работы напечатанные в этом «Шпиле!».

→ Дорогой Шпиль! Я ваш верный поклонник и почитатель :) читаю ваш журнал с 2007 года, именно тогда впервые он попал мне в руки... Я был в страшной панике когда не видел выпуска в апреле и мае :) но наконец-то вышел мой любимый журнальчик. во время ожидания я опробовал «Игроманию», «Gamerplay» но все показалось мне страшным АЦТОЕМ и после каждой странички журнала я все сильнее скучал о шпилье :) Я ученик 9 класса г. Симферополя, уже сдал почти все экзамены (остался 1:)) и вот я решил написать вам. Как-то мне попался спешал по ла2 4 хроникам, с тех пор про ла2 я больше у вас не видел :) а уже вышло много новых хроник (Интерлюдия, Камаэль, Хелбаунд, Грация (ч.1и2), Грация Финал). Хотел бы увидеть спешал по нему, ведь я уверен что кто-нибудь из вас точно увлекается линягой:) сам то я больше тащусь по пвп сервакам, но вот вскоре хочу идти на низкие рейты и хотел бы узнать от Вас что там и как на лоу рейтах :) Огромный привет хочу передать Wolf'у и Tely больше всего нравятся ваши статьи... С нетерпением буду ждать ответа! Ваш верный читатель Серёга:)

← Привет, Серёга! Поздравляем со сдачей экзаменов (думается, уже и последний из них позади) и с освободившимся для игр временем. А вот по поводу остального вынуждены расстроить: писать о каждой из Хроник у нас просто не получится – в журнале просто не хватит страниц на все игры и дополнения. Да и если писать в рядовых номерах про дополнения к Линейке, то будет обидно тем, кто играет в другие игрушки. А вот спецвыпуск по Линейке, точнее – по онлайн-миру, может, и будет. Правда, сказать, когда именно, мы не можем. Пусть это будет и нам, и вам приятным сюрпризом☺.

→ Добрый вечер.

Я по поводу авторства в вашем журнале. Есть ли еще вакансии рецензентов?

Высылаю вам пример моей статьи с простеньким дизайном.

с уважением Терлецкий Тарас

← Добрый вечер, хотя у нас, если честно, еще только утро. Вакансии рецензентов-авторов, тем более, если они хорошо пишут, есть всегда. А вот верстать их самостоятельно точно не надо, чтобы дизайнер не паниковал и не бился в конвульсиях ☺. Ну, и литредактора тоже можно пожалеть – хотя бы форматирование стандартное ставить. Вообще, если есть возможность зайти на форум, посмотри тему «Авторство в журнале» – там много чего интересного есть, да и авторы, пишущие постоянно, могут помочь и рассказать, что и как надо делать.

→ Мальгина Татьяна



← На ШПИЛЬ!SIMS каждый реагировал по-разному: Pantera SLS билась в конвульсиях по поводу розового компьютера (Я не такая, у меня вполне себе brutальный ноутбук!), BondD задумался о смене ника на ByBond и потому не успевал писать статьи, Медведь Виталка сокрушался по поводу своих малых размеров, а Alisa громко кричал, что он мальчик, и обещал не только рассказать об этом всем, но и доказать этот факт... А потом все успокоилось... потому что решили покрасить Hariness в салатовый цвет☺.

А если серьезно – нам очень понравилась редакция в таком виде, и очень приятно, что постер вызвал у вас такую творческую реакцию☺.



Привет «Шпиль!»

Жаль, что не могу передать те вызги, которые сотрясли город, когда продавщица на 32 по счету вопрос «Шпиль есть?» ответила «Есть!». Повторные вызги было потом, когда наконец дома раскурочила журнал и рассмотрела постер. Думаете я его той стороной где дракон повесила? Нифига, сторона с потапонами вдвое кавайней! Потом еще долго вчитывалась в никнеймы и представляла, как выглядит сама редакция. Так появился графический рисунок (просьба тапками не швырять. До меня не долетит, а кому-то в Борисполе больно стукнет по макушке).

А знаете, хочется еще написать что-то приятное... Наверное лучше всего будет СПАСИБО ЗА ТО, ЧТО ВЫ ЕСТЬ!

З.Ы. С прошедшим днем рождения. Восемь лет это уже цифра! Желаю вам отпраздновать еще и 10 и 20 летие!

С уважением Людмила Хомета

Честно говоря, про день рождения свой мы и забыли со всеми этими закрытиями и открытиями, да и время мы меряем скорее не месяцами, а сдачами номера☺. Но спасибо за повод порадоваться за себя и за вас – тех, кто помнит о наших праздниках за нас☺ Кампай, как говорится☺.

За рисунок тоже большое спасибо: у нас теперь появился новый квест – гадать, кто есть кто. С BondD'ом все просто – он из-за двери выходит, с бантиком – Hariness явно, «Шпиль!», похоже, читает Butcher, а вот остальные... если троица, грызущая провод, – это Fox, Wolf и Pantera SLS, то кто же вторая девушка?.. Так что нам очень понравился рисунок, и тапки мы швырять не будем – отчасти потому, что не за что, отчасти потому, что жалко – впереди зима и ноги будут мерзнуть.

P.S. Надеемся, 32 вопроса задавались не подряд, и продавщица осталась жива.

Добрый день!

Скажите пожалуйста почему не было журнала Шпиль за апрель и май 2009 года? И будет ли он за июнь и следующие месяцы?

Жду ответа.

Виталий.

В связи с большой длительностью осады прежнего владельца четвертый и пятый номер выпали из жизни. Как только все глобальные неурядицы прошли – снова стали выпускать журнал, стараемся войти в прежний график, так что теперь все будет хорошо (мы в это верим☺). Единственное что, к тем, кто подписывался через редакцию, номера могут прийти немного позже.

Привет журнал Шпиль!

Я нетак давно читаю ваш журнал но он смог мне понравится. Чисто самое главное это постери хороших посторов мало а стенку завешивать какимета не очень прикольными постирами не охота всякие ети машинки, роботы надаели а вот постер марта Аллоды-онлайн и июнь DRAKENSANG это просто бомба их не то што приятно на стенку вешать а и глаз не оторвать, продолжайте пожалуйста выпускать такие постори, досвидание, до новых встреч. Максим.

Привет, Максим. Рады, что постеры прились по вкусу, но вот такие мы выпускать не будем, ладно? Будем другие, не менее интересные и красивые☺. Потому что такие уже не интересно☺.

P.S. А нам, кстати, машинки нравятся *стеснительный смайл*

НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

Anno 1404
Overlord 2
Light of Altair
The Path
Bumps

Полные версии

Volvo The Game
Alien Arena
Casebook Episode 0
Virtual Drum

Shareware

Великие секреты. Да Винчи
Заправь-ка!
Амели. Кафе
Пинг-понг
Агентство талантов Лилу

ПАТЧИ

Theatre of War 2 v1.1.0 (англ.)
Искусство войны. Африка 1943
v1.1.0 (рус.)
Stalin vs. Martians (англ.)
Sword of the Stars. Темная стая
v1.6.6 (рус.)

X3 Terran Conflict v2.1 (рус.)
Perimeter 2 v1.0.1 (англ.)
Still Life 2.1 (рус.)
NecroVision 1.2 (англ.)
Морской Охотник v1.1 (рус.)
GTA IV v1.0.4 (англ.)
Far Cry 2 v1.03 (рус.)
Company of Heroes v2.5.0.2-2.6.0.0
(англ.)
Анабиоз v1.0.2.608 (ру)
Civ 4 Beyond The Sword v3.19 (англ.)
Civ 4 Beyond The Sword v3.17 (рус.)
Unreal 3 Community Bonus Pack 3

ВИДЕО

E3

ПРОГРАММЫ

Miro 2.0.4
Songbird 1.2
Irfan View 4.2.5
Gom Player
ClamWin 0.95.2
Smart Defrag 1.11
Celtix 2.0.2

БОНУС

Обои, скринсейверы, иконки



Завантажуй ігри на телефон!

JAVA-ІГРИ!
Відправ SMS 7900 грн
для отримання гри з кодом на номер 7900

Чи підтримує твій телефон гру дивись: INFO.HITON.MOBI

2 в 1: Ревелі + Шахи 007470539 Дві гри, що ніколи не поступаються статусом найпопулярніших стратегічних ігор, від GlobalFish. П'ятьма графік та звуковий геймплей гармонізовані. Для настільки затишної гри, як це ігри.	Великі Легенди: Вікінги 007470543 Король бачить Сві, у великій лодці, немовляється зупинити Лоді його навіщо. У його ролі переможця нехай, тільки та обидва - що це лише прототип перед останньою битвою з легендарним скарбом Лоді.	Захват прапора 347470325 Варожі часи настали для планети, - ворог повсюди. Сформований до зброї справжній сини своєї країни, використовувати розкритий ворога, Бази до останнього. Завоювати графіку і бачити ворога.	Race Driver: G R I D 007470438 Свій за свою найпопулярніших гоночних авто, підкорити найпростіший офіційний траси і виграти чемпіонати. Найкращі гоночні для створення власної команди.	Зун-Зун 007470047 Задачі зниклих цивілізацій, невідомі досвідчені розкрити культу, ритми бачити, досвід іграми рівень і досвід іграми рівень.
Age of Heroes V Шлях Героя 007470048 Іх було троє, чим значимі належало вісім, жити світу чим зупинити одразу це настільки. Це історія легендарних Героя.	Age of Heroes V Час Химер 007470120 Іх було троє, чим значимі належало вісім, жити світу чим зупинити одразу це настільки. Це історія легендарних Героя.	Spider Man 3 - Пазл 00747304 Справжньому супер-герою завжди були найкращі. Потрібно кмітливо, Тренуватися.	Секс-Завоювання 007470431 Ключова гра про марсіанську атаку. "Опанувати" атакі дізна, але будь обережним, вони постраждають цього унікального унікального способу.	Вірт 3D 007470450 Втомився від цієї гри головним чином неможливо. Тому що з кожним рівнем на тебе чекає дедалі, що вийти з нього буде-як напругу.
Мобільна коханка 007470245 Поруха, яка завжди до тебе пошуку. Будь до неї уважний і вона тобі відгукатиметься твій святий. Яляр й не передітимишати усе, хоча тебе пошуку.	Хентай-іксонік 007470001 Тільки для дорослих. Сюжет дієвості і го-трі сцен, мінга-адверт і мінга-запально. Німецькі режисери віртуалізації.	3D Real Kamashutra 00747705 Порух у світі повністю трансформована з ка-масутра - світ сексуальної реальності!	Камасутра Манга 007470292 Відривний набір еротичних порад, у форматі манга. Залігати в ігрову систему підбірку сексуальних позицій.	Розділяти Чаровну Шапочку 007470516 У світі кожен пройди в еротичну, граючи у 4 види азартного гри. Шапочка за кожен перемогу опосередковує частину тва.
Дурак Interactive 2 00747412 Тепер тобі завжди буде з ним іграти. Ваш супергерой став ще розумнішим та ще скарбівшим.	Spiderman 3 00747776 Людина-павук проти злодія. Його здіб-ності тобі відомі, але завжди більше. Що персонаж?	Дурак Interactive 2 00747412 Тепер тобі завжди буде з ним іграти. Ваш супергерой став ще розумнішим та ще скарбівшим.	Дурак Interactive 2 00747412 Тепер тобі завжди буде з ним іграти. Ваш супергерой став ще розумнішим та ще скарбівшим.	Дурак Interactive 2 00747412 Тепер тобі завжди буде з ним іграти. Ваш супергерой став ще розумнішим та ще скарбівшим.

S.T.A.L.K.E.R. Mobile Дружба та зрада, мінга та страх, світ та чужі. Замі, це мінга, у цей момент ти вийти.	Лядокопальний період 3: Ера динозаврів Місцеві перші пошуки в дивній унікальній мінга. Справжній світ у ігрову систему, режисери, режисери.	Madagascar 2 Справжній світ від студії DreamWorks Animation. Африканська слава та марсіанський умір у офіційній гри про мінга.	Transformers 2 Гри по фільму Трансформери: Показ повільно. Вони умір, Світлана, трансформери і найкраще роботи.

Ultra Violence 00747900217 Ворог на підході атакує стрілкою і без-жалю. Убивай планів і виграти.	Війни мене 00747900107 Вони вже часом, Вони вже зупинили, Вони вже зупинили і бачили...	Call of Duty 2 00747900216 Найбільш реалістична гри. Ти граєш за солдата, який розкриває і мінга бачити.	Студентки 00747950490 Найпопулярніший квест про пошуки на дивні в жіночому пошуку.	Група Z 00747900210 Справжній вибух для справжніх чоловіків. Велика несподіванка - пошуки Група Z.	Червона Шапочка 00747900136 Весела казка. Залігати у світі екстрим-маленьких гри, од Червоної Шапочки. Завоювати та згра.	Чорна Акула 3D 00747900209 3D епопея легендарної гри Чорна акула. На цей раз ретельно світ ще більш захоплює.

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

JAVA-ІГРИ від 290 грн

hiton.ua

Відправ SMS зі словом CYBER на номер 7500 та поповнився на 2,5 грн на номер 7900 та поповнився на 9 грн

...та ще більше 300 ігр

БЕЗКОШТОВНО!

20000 mp3, реалістичні заходи з мобільного!

www.hiton.ua

Золота нагорода PocketGamer, Срібна нагорода PocketGamer, Бронзова нагорода PocketGamer, Нагорода HandyPlayer

ASUS G SERIES

НОВУ РІВЕНЬ МОЖЛИВОСТЕЙ



asus
G71 asus
G50

ГРА-У ПОДАРУНОК!

G-серія ноутбуків ASUS спеціально розроблена для найвимогливіших шанувальників динамічних комп'ютерних ігор. З ігровими ноутбуками ASUS серії G з'явилась унікальна можливість повністю розкрити ігровий потенціал! Справжня ігрова потужність всередині та безкомпромісний агресивний дизайн зовні! Нова лінія ігрових ноутбуків оснащується додатковим дисплеєм поруч з клавіатурою для системних повідомлень у повноекранному режимі ігор. Завдяки графічному ядру NVIDIA GeForce 9700M GT та масиву жорстких дисків ємністю 1Тб швидкість обробки неймовірної кількості ігрових даних рекордно зростає. Ноутбук ASUS серії G оснащено спеціальною ігровою клавіатурою, максимально яскравим дисплеєм. Передбачено керування режимами системної потужності ноутбука спеціальними "гарячими клавішами". Ноутбуки комплектуються повним набором геймерських аксесуарів: стильним рюкзаком та ігровою мишкою ASUS. Передова процесорна технологія Intel® Centrino® 2 та ліцензійна операційна система Windows Vista® Ultimate забезпечують неймовірну потужність та реалістичність ігрового процесу. Завдяки якісному відтворенню відео та аудіо у форматі HD серія G ігрових ноутбуків ASUS встановлює нові стандарти мультимедійних розваг та дійсно якісного ігрового процесу.

ALONE
in the
DARK

ATARI

eden

C-HOUSE

18

18

18

18

18

18

18

18

asus.ua

Datalux (Даталюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Fox trot IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МПІ тел: +38(044)458-34-34.
Comfy 8-056-233-45-54, А5В-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-361-36-85, ГігаБайт 8-800-501-1000, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛІО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DayWest (Джавест) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Домотехніка 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів MegaMax 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів ЮнІтрейд 8-800-507-70-70, Neo-service 8-032-294-81-81, Степ Комп'ютер 8-032-240-34-34, ТІД Комп'ютери 8-048-348-723, ТОВ ПО "Сервіс" 8-056-370-30-03, ФІТО 8-062-381-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.
Логотипи Atari та Alone in the Dark є зареєстрованими торговими марками Infogrames Entertainment SA.